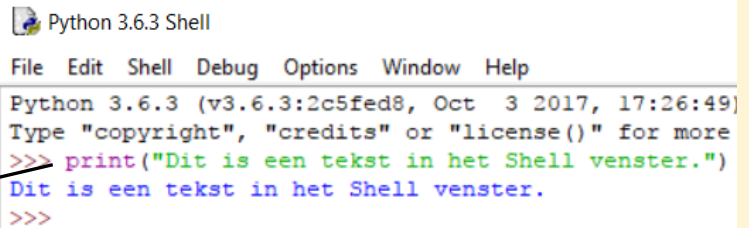


Oplossingen oefeningen Hoofdstuk 1

Antwoord 1:



```
Python 3.6.3 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.3 (v3.6.3:2c5fed8, Oct 3 2017, 17:26:49)
Type "copyright", "credits" or "license()" for more
>>> print("Dit is een tekst in het Shell venster.")
Dit is een tekst in het Shell venster.
>>>
```

Antwoord 2:

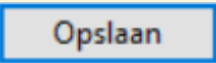
 Typ deze commando's

 Klik op **File**

 Klik op **Save As...**

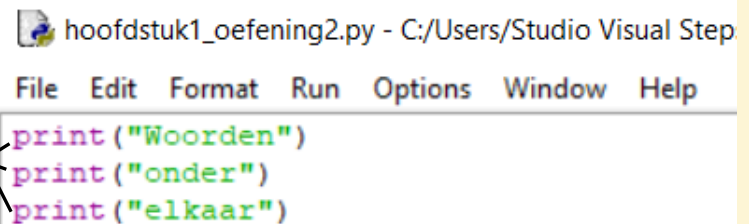
 Klik op  **Documenten**

 Typ bij **Bestandsnaam:**
hoofdstuk1_oefening2

 Klik op 

 Klik op **Run**

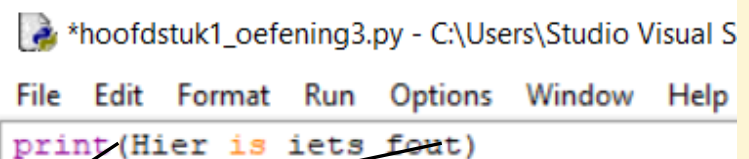
 Klik op **Run Module**



```
hoofdstuk1_oefening2.py - C:/Users/Studio Visual Step
File Edit Format Run Options Window Help
print("Woorden")
print("onder")
print("elkaar")
```

Antwoord 3:

Er staan geen
aanhalingstekens " ":



```
*hoofdstuk1_oefening3.py - C:\Users\Studio Visual S
File Edit Format Run Options Window Help
print(Hier is iets fout)
```

Oplossingen oefeningen Hoofdstuk 2

Antwoord 1:

 *rekenen.py - C:/Users/Studio Visual Steps/AppData/Local/Programs/Python/Python38-64/Scripts/python.exe
File Edit Format Run Options Window Help

```
getal = input ("Welk getal?")  
som = int(getal) * 10 + int(getal) / 3  
print (som)
```

Antwoord 2:

 *omrekenen_euro.py - C:/Users/Studio Visual Steps/AppData/Local/Programs/Python/Python38-64/Scripts/python.exe
File Edit Format Run Options Window Help

```
euro = input ("Hoeveel euro?")  
eurocent = int(euro) * 100  
print (eurocent, "eurocenten")
```

Antwoord 3:

 *naam_tel.py - C:/Users/Studio Visual Steps/AppData/Local/Programs/Python/Python38-64/Scripts/python.exe
File Edit Format Run Options Window Help

```
voornaam = input ("Wat is je voornaam?")  
achternaam = input ("Wat is je achternaam?")  
lengte = len(voornaam) + len(achternaam)  
print (lengte)
```

Oplossingen oefeningen Hoofdstuk 3

Antwoord 1:

```
leeftijd.py - C:/Users/Studio Visual Steps/AppData/Local/Program
File Edit Format Run Options Window Help
leeftijd = int(input("Wat is je leeftijd?"))
if leeftijd >= 18:
    print ("Je mag stemmen")
else:
    print ("Je mag nog niet stemmen")
```

Antwoord 2:

```
temperatuur.py - C:/Users/Studio Visual Steps/AppData/Local/Programs/Python/Python36-32/tem
File Edit Format Run Options Window Help
temperatuur = int(input("Wat is de temperatuur van het water?"))
if temperatuur >= 100:
    print ("Het water kookt")
elif temperatuur <= 0:
    print ("Het water bevroest")
```

Antwoord 3:

Fout:

```
*snelheid.py - C:/Users/Studio Visual Steps/AppData/Local/Prog
File Edit Format Run Options Window Help
snelheid = input("Hoe hard rijdt de auto?")
if snelheid > 50:
    print ("De auto rijdt te hard!")
else if snelheid <= 50:
    print ("De auto rijdt niet te hard.")
```

Goed:

```
*snelheid.py - C:/Users/Studio Visual Steps/AppData/Local/Programs/P
File Edit Format Run Options Window Help
snelheid = int(input("Hoe hard rijdt de auto?"))
if snelheid > 50:
    print ("De auto rijdt te hard!")
else:
    print ("De auto rijdt niet te hard.")
```

Oplossingen oefeningen Hoofdstuk 4

Antwoord 1:

```

tafel_met_for_lus.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/tafel_n
File Edit Format Run Options Window Help
tafel = int(input("Welke tafel wil je zien? "))
for x in range (1,11):
    print (x,"x",tafel,"=",x*tafel)

```

Antwoord 2:

```

kwadraat.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/kwad
File Edit Format Run Options Window Help
getal = int(input("Geef je getal op: "))
while getal <= 1000000:
    getal = getal * getal
    print (getal)

```

Antwoord 3:

Fout:

```

*delen.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/delen.py (3.6.3)*
File Edit Format Run Options Window Help
getal = 1
deelgetal = int(input("Delen door welk getal? "))
while getal < 11:
    print (getal,":",deelgetal,"=",getal/deelgetal)

```

Goed:

```

*delen.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/delen.py (3.6.3)*
File Edit Format Run Options Window Help
getal = 1
deelgetal = int(input("Delen door welk getal? "))
while getal < 11:
    print (getal,":",deelgetal,"=",getal/deelgetal)
    getal = getal + 1

```

Oplossingen oefeningen Hoofdstuk 5

Antwoord 1:

```
snelheid_2.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/snelheid_2.py
File Edit Format Run Options Window Help

snelheid = int(input("Hoe hard rijdt de auto?"))
if snelheid > 50 and snelheid < 53:
    print("Deze snelheid mag net!")
elif snelheid > 52:
    print("De snelheid is te hoog!")
```

Antwoord 2:

```
controle.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/controle.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help

while True:
    leeftijd = input("Wat is de leeftijd? ")
    # Controleren op alleen cijfers
    if leeftijd.isdigit():
        # Controleren op 1 of 2 cijfers
        if len(leeftijd) <= 2:
            # Controleren op leeftijd
            if int(leeftijd) > 7 and int(leeftijd) < 17:
                break
            else:
                print("Te jong of te oud")
        else:
            print("Meer dan 2 cijfers")
    else:
        print("Er staan letters in")
print("De leeftijd is goed")
```

Antwoord 3:

Deze regels moet je veranderen:

Let op: op de volgende pagina vind je de rest van het antwoord.

```
codebreker_7_cijfers.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/codebreker_7_cijfers.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help

import random
import sys
# geheime code maken
cijfer1 = str(random.randint(1,7))
cijfer2 = str(random.randint(1,7))
while cijfer1 == cijfer2:
    cijfer2 = str(random.randint(1,7))
cijfer3 = str(random.randint(1,7))
while cijfer3 == cijfer1 or cijfer3 == cijfer2:
    cijfer3 = str(random.randint(1,7))
cijfer4 = str(random.randint(1,7))
while cijfer4 == cijfer1 or cijfer4 == cijfer2 or cijfer4 == cijfer3:
    cijfer4 = str(random.randint(1,7))
raadcode = cijfer1+cijfer2+cijfer3+cijfer4
# spelis
for ronde in range(1,13):
    print("Ronde",ronde)
    # Invoeren van de code door de speler
    while True:
        code = input("Geef je code van 4 cijfers op (stop met 9999): ")
        # Controleren op alleen cijfers
        if code.isdigit():
            # Stop met het spel
            if int(code) == 9999:
                sys.exit()
            # Controleren op 4 cijfers
            if len(code) == 4:
                # Controleren op cijfers < 1 of > 7
                fout = 0
                for x in range(0,4):
                    if int(code[x]) < 1 or int(code[x]) > 7:
                        fout = 1
                if fout == 0:
                    # Controleren of alle cijfers anders zijn
                    gelijk = 0
                    for x in range(0,4):
                        for y in range(0,4):
                            if x != y and code[x] == code[y]:
                                gelijk = 1
                    if gelijk == 0:
```

Antwoord 3:

Deze regel moet je
veranderen:

```
        if gelijk == 0:
            break
        else:
            print ("Twee of meer cijfers zijn hetzelfde")
    else:
        print ("Cijfers mogen niet lager zijn dan 1 of hoger dan 7")
    else:
        print("Te weinig of teveel cijfers")
    else:
        print("Er staan letters in")
# vergelijk in de ingevoerde code met de geheime code
goede_plaats = 0
goede_cijfer = 0
for x in range(0,4):
    # cijfer goed en op de goede plaats
    if raadcode[x] == code[x]:
        goede_plaats = goede_plaats + 1
        # de code is goed geraden
        if goede_plaats == 4:
            print ("Gefeliciteerd! Dat was de code.")
            sys.exit()
    # cijfer goed maar niet op de goede plaats
    else:
        for y in range(0,4):
            if x != y and raadcode[x] == code[y]:
                goede_cijfer = goede_cijfer + 1
# afbeelden resultaat
if goede_plaats > 0:
    print ("Goede cijfer op de goede plaats",goede_plaats)
if goede_cijfer > 0:
    print ("Goede cijfer op de verkeerde plaats",goede_cijfer)
# de code is niet geraden
print ("Helaas niet geraden! De code was",raadcode)
```

Oplossingen oefeningen Hoofdstuk 6

Antwoord 1:

```
plaatsen.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/plaatsen.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help
plaatsnamen = ["Alkmaar", "Rotterdam", "Breda", "Groningen", "Leeuwarden"]
for x in range (1,5):
    print (plaatsnamen[x])
```

Antwoord 2:

```
*plaatsen_provincies.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/plaatsen_provincies.py (3.6.3)*
File Edit Format Run Options Window Help
provinciellijst = {"Leeuwarden": "Friesland", "Rotterdam":
"Zuid-Holland", "Alkmaar": "Utrecht", "Amsterdam": "Noord-Holland"}
provinciellijst["Alkmaar"] = "Noord-Holland"
provinciellijst["Breda"] = "Noord-Brabant"
provinciellijst["Groningen"] = "Groningen"
del provinciellijst["Amsterdam"]
```

Antwoord 3:

```
provincies_afbeelden.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/provincies_afbeelden.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help
provinciellijst = {"Leeuwarden": "Friesland", "Rotterdam":
"Zuid-Holland", "Alkmaar": "Utrecht", "Amsterdam": "Noord-Holland"}
provinciellijst["Alkmaar"] = "Noord-Holland"
provinciellijst["Breda"] = "Noord-Brabant"
provinciellijst["Groningen"] = "Groningen"
del provinciellijst["Amsterdam"]
plaatsnamen = ["Alkmaar", "Rotterdam", "Breda", "Groningen", "Leeuwarden"]
for x in range (0,5):
    print (plaatsnamen[x],provinciellijst[plaatsnamen[x]])
```

Oplossingen oefeningen Hoofdstuk 7

Antwoord 1:

```
driehoek.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/driehoek.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help

from turtle import *
color("green")
pensize(6)
speed(3)
for x in range(0,3):
    forward(150)
    right(120)
```

Antwoord 2:

```
vierkanten.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/vierkanten.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help

import random
from turtle import *
color("red")
speed(5)
aantal = int(input("Hoeveel vierkanten wil je tekenen? "))
for x in range(0,aantal):
    pensize(random.randint(2,6))
    lengte = random.randint(100,300)
    for y in range(0,4):
        forward(lengte)
        right(90)
```

Antwoord 3:

Let op: op de volgende pagina vind je de rest van het antwoord.

```
figuur_teken.py - C:/Users/Studio Visual Steps/Documents/figuur_teken.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help

from turtle import *
# Stel turtle in
color("black")
speed(2)
pensize(5)

# Teken vierkant
def vierkant(lengte):
    for x in range(0,4):
        forward(lengte)
        right(90)
# Teken rechthoek
def rechthoek(lengte,breedte):
    forward(lengte)
    right(90)
    forward(breedte)
    right(90)
    forward(lengte)
    right(90)
    forward(breedte)
# Teken driehoek
def driehoek(lengte):
    for x in range(0,3):
        forward(lengte)
        right(120)

# Vraag naar figuur
print ("1. Vierkant")
print ("2. Rechthoek")
print ("3. Driehoek")
while True:
    figuur = input ("Wat wil je tekenen? ")
    # Controleren op alleen cijfers
    if figuur.isdigit():
        # Controleren op een goede keuze
        if int(figuur) >= 1 and int(figuur) <= 3:
            break
```

Antwoord 3:

```
# Vraag naar de lengte
while True:
    lengte = input ("Welke lengte? (150-300) ")
    # Controleren op alleen cijfers
    if lengte.isdigit():
        # Controleren op de goede lengte
        if int(lengte) >= 150 and int(lengte) <= 300:
            break
# Vraag naar de breedte
if figuur == "2":
    while True:
        breedte = input ("Welke breedte? (150-300) ")
        # Controleren op alleen cijfers
        if breedte.isdigit():
            # Controleren op de goede breedte
            if int(breedte) >= 150 and int(breedte) <= 300:
                break
# teken figuur
if figuur == "1":
    vierkant(int(lengte))
elif figuur == "2":
    rechthoek(int(lengte),int(breedte))
elif figuur == "3":
    driehoek(int(lengte))
```