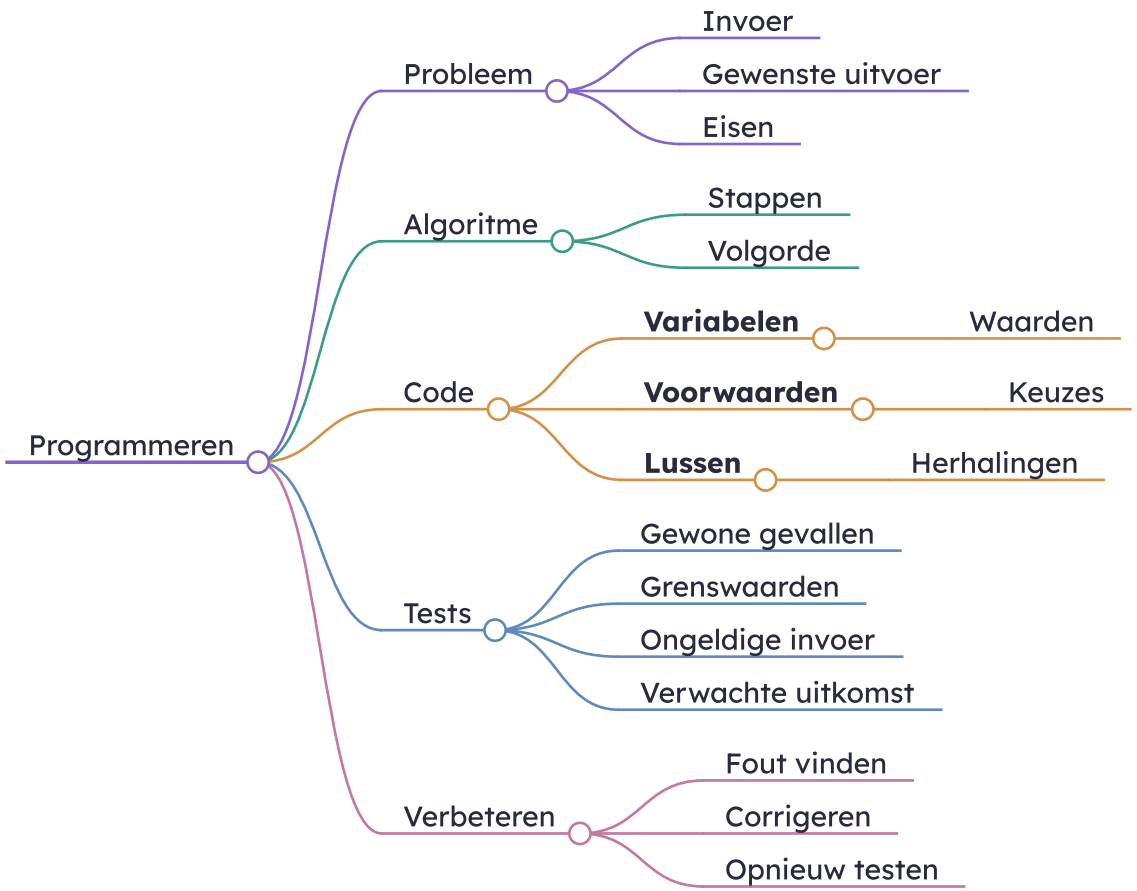
Programmeren

Ga van probleem naar een toetsbaar programma.



Lees één tak tegelijk. Bedek daarna de details en leg ze in je eigen woorden uit.

Het onderwerp begrijpen

Een programma zet invoer met instructies om in uitvoer. Een algoritme beschrijft de stappen; code geeft die weer in een programmeertaal. Variabelen bewaren waarden, voorwaarden kiezen acties en lussen herhalen werk. Test gewone gevallen, grenswaarden en ongeldige invoer.

Zo is de mindmap opgebouwd

Scheid probleembegrip, constructie en controle. Schrijf de verwachte uitkomst vooraf op.

> **Let hierop**
> Geen foutmelding betekent niet automatisch een juist resultaat. Test ook de grenzen.

Probeer het zelf

Ontwerp een programma dat scores van 0 tot 100 accepteert. Voorspel de uitkomst voor 0, 50, 100, −1 en 101.

Twee vragen om te beantwoorden

Waarom 101 testen bij een grens van 100?

De waarde ligt buiten het bereik en controleert de validatie.

Wat is een algoritme?

Het algoritme beschrijft het proces dat code kan uitvoeren.

Bronnen

developer.mozilla.org
https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn_web_development/Core/Scripting/What_is_JavaScript

Eigen oefenmateriaal en samenvatting van Studera.ai. Verken de mindmaps op studera.ai/nl/bronnen/mindmap-voorbeelden.