

SCHRIJF DE CODE

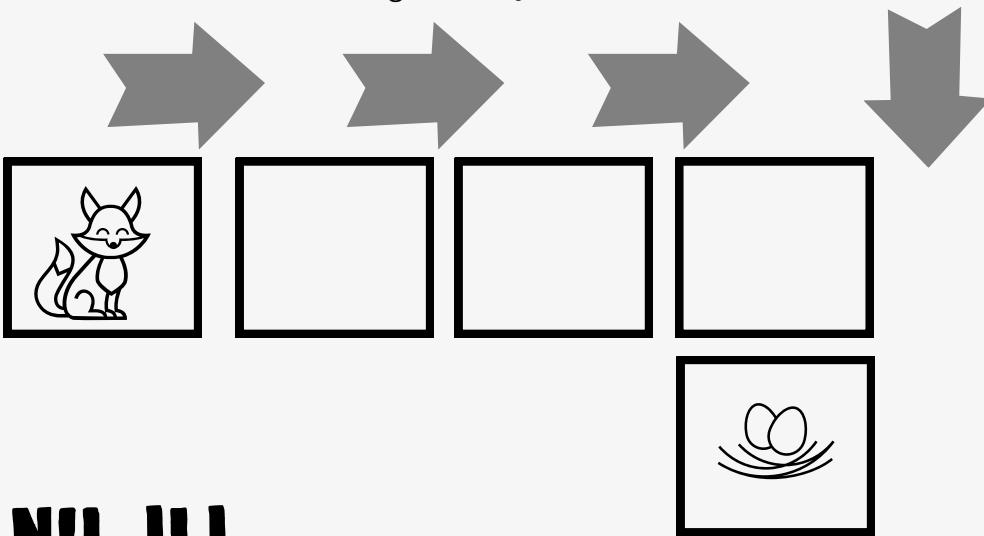
Een code is een instructie die je schrijft om een computer te laten doen wat jij wilt. Die instructie moet heel duidelijk zijn. De volgorde van stappen moet precies kloppen. Bijvoorbeeld 2x naar rechts en 1 stap omlaag.

Voordat je begint

Print de
werkbladen en
pak een potlood.

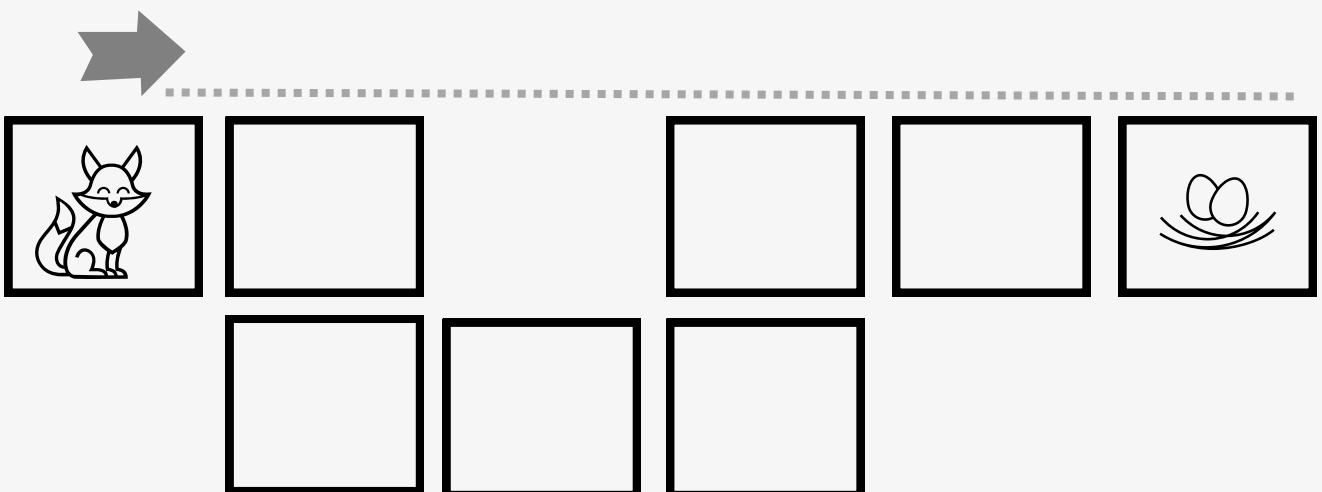
EEN VOORBEELD

De route die de vos aflegt om bij de eieren te komen is:



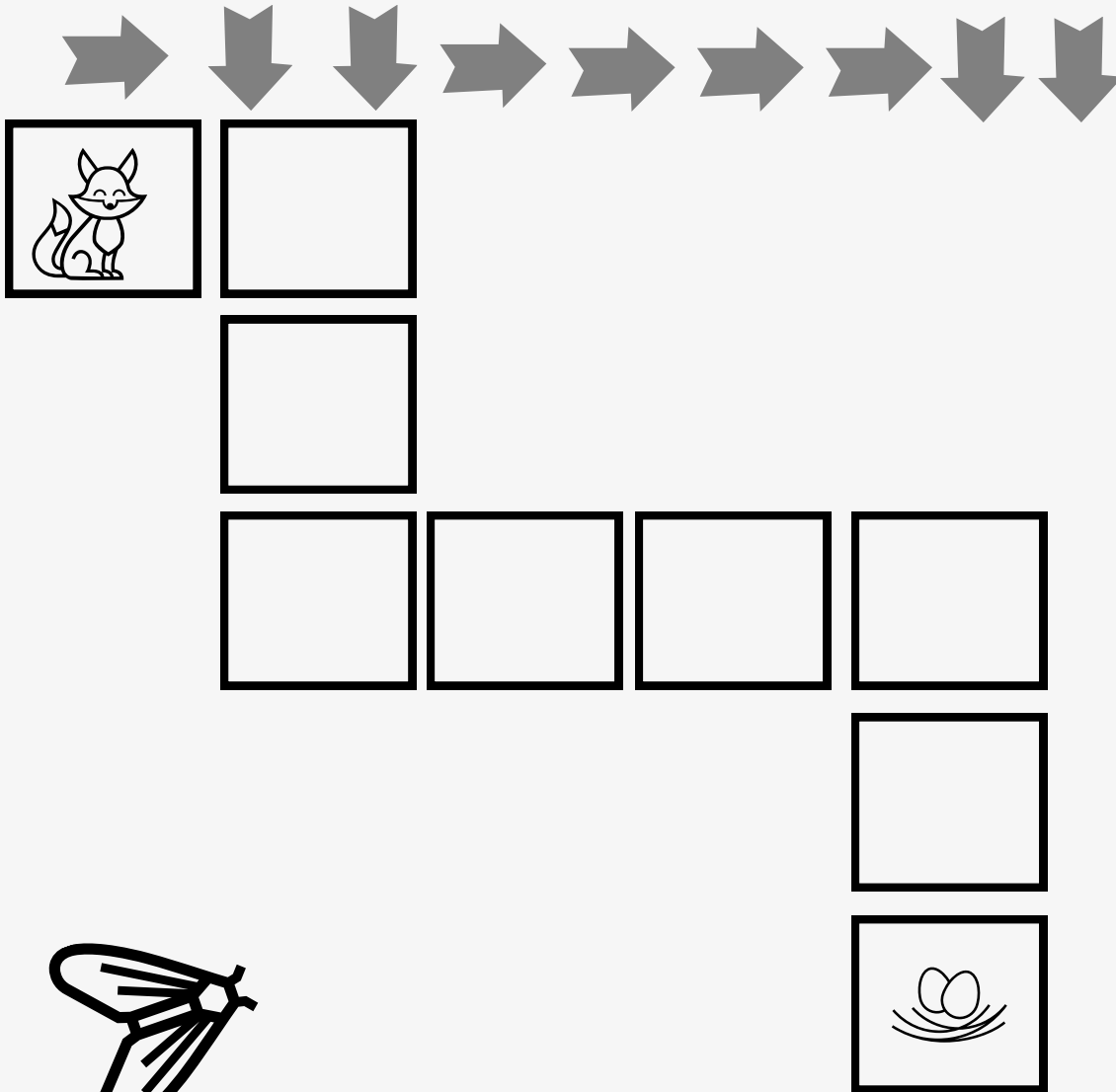
NU JIJ

Gebruik pijlen om de route te tekenen. Teken voor elke stap een pijl.



ONTDEK DE FOUT

Er zit een fout in de code. Dit wordt wel een 'bug' genoemd. Kun jij de fout vinden? Streep deze pijl door en teken de juiste pijl.



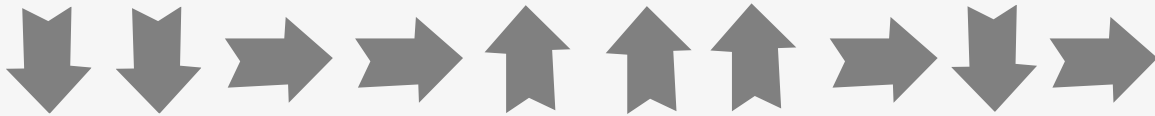
BUG

Het woord 'bug' is Engels voor insect. In 1947 was er een computerwetenschapper bij wie de computer steeds dezelfde fouten maakte. Ze maakten de computer open en vonden letterlijk een insect. Sindsdien wordt de term 'bug' gebruikt voor computerfouten en dus ook fouten in een code. Grappig hè?

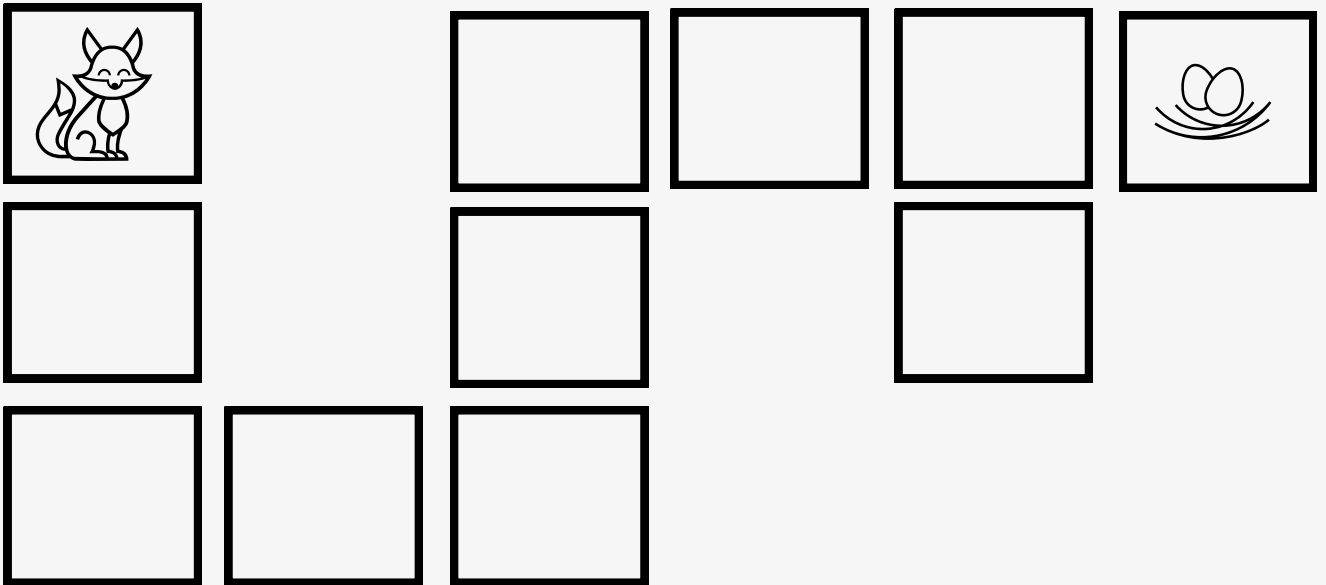
WELKE CODE KLOPT?

Bekijk de route die de vos af moet leggen om bij de eieren te komen.
Welke code geeft de juiste route aan?

CODE 1



CODE 2



VERZIN JE EIGEN ROUTE EN CODE!

Pak een groot vel papier en teken zelf een route. Je kunt de vos en de eieren gebruiken, maar natuurlijk ook een ander dier of voorwerp.

Teken daarna met pijlen de juiste code.

Veel plezier!