

Functies

Naam:

Klas:

Open een leeg programma via:

<https://www.khanacademy.org/computer-programming/new/pjs>

Je vindt deze link ook op de informatica website (<https://informatica.emmauscollege.nl>) → Theorie T3 programmeren → kopje “Leeg programma”

Predict 1

Bekijk de code, maar plak hem nog niet in het lege programma.

Hoe groot denk je dat het vierkant wordt?

```
var berekenGrootte = function(getal) {  
  return getal * 10;  
};  
  
var grootte = berekenGrootte(4);  
rect(80, 80, grootte, grootte);
```

Run 1

Voer de code uit. Klopte je voorspelling? Zo niet, waarom had hij een andere grootte?

Investigate 1

1. Wat is de waarde van getal in de function als je de function aanroept?
2. Wat doet return? Wat als je dat weghaalt?

Modify 1

Pas de code van hierboven aan. Zorg dat het vierkant 2x zo groot wordt als nu het geval is zonder rect() aan te passen. Doe dit dus in de functie berekenGrootte();

Make 1

Schrijf nu zelf een functie die een cirkel tekent. Je moet zelf de x, y en grootte meegeven (parameters). Roep de functie ook 2x zelf aan met verschillende coördinaten en groottes.

Predict 2

Bekijk de code, maar plak hem nog niet in het lege programma. Wat wordt er getekend en hoe groot denk je ongeveer dat het wordt getekend?

	<pre>var maakGrootte = function(start) { var grootte = start * 2; }; maakGrootte(40); rect(60, 60, grootte, grootte);</pre>
--	--

Run 2

Voer de code uit. Klopte je voorspelling? Zo niet, waarom klopte het niet denk je?

Investigate 2

Zoek uit waarom dit gebeurt:

1. Waar wordt de variabele grootte aangemaakt (binnen of buiten de functie)?
2. Bestaat de variabele grootte op de plek waar rect() staat?
3. Geeft de functie maakGrootte een waarde terug?
4. Wordt het resultaat van de functie ergens opgeslagen?

Modify 2

Pas de code aan zodat hij wel werkt