



COMPUTERPROGRAMMEUR



IXON



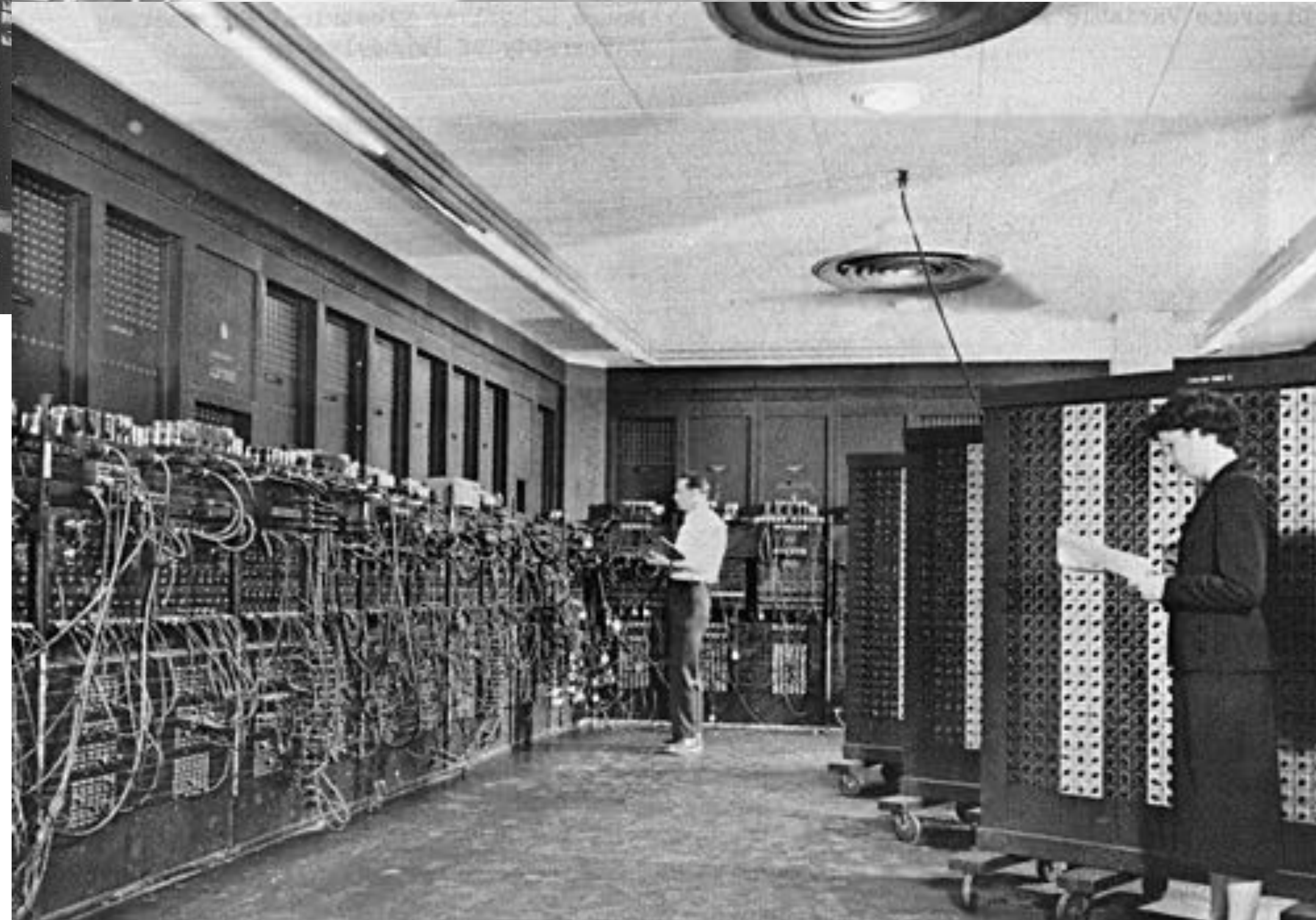
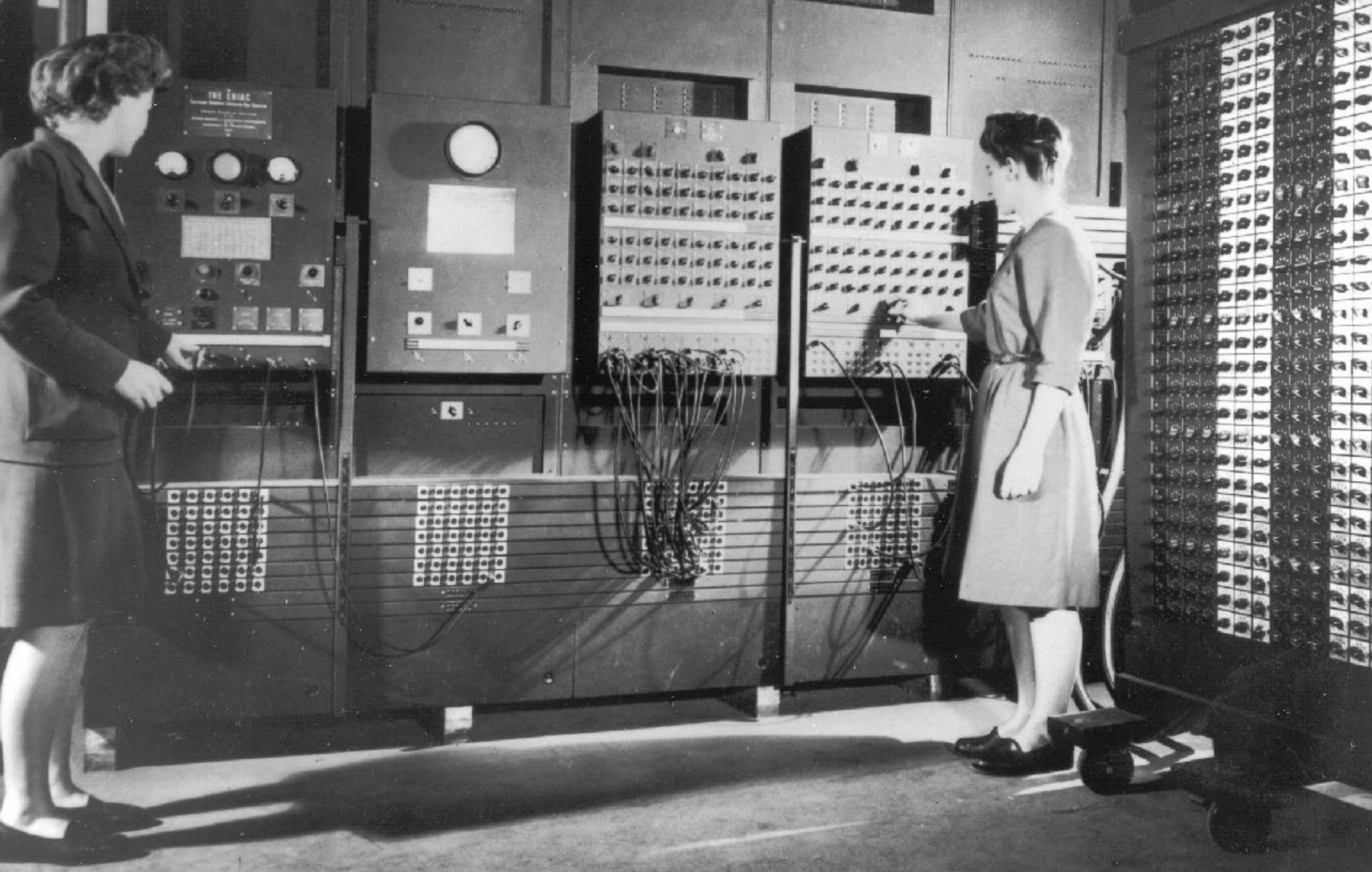


**HOE LANG BESTAAT DIT BEROEP
AL?**



AL 180 JAAR!

ADA LOVELACE PROGRAMMEERDE IN 1842
DE EERSTE COMPUTER VAN CHARLES BABBAGE

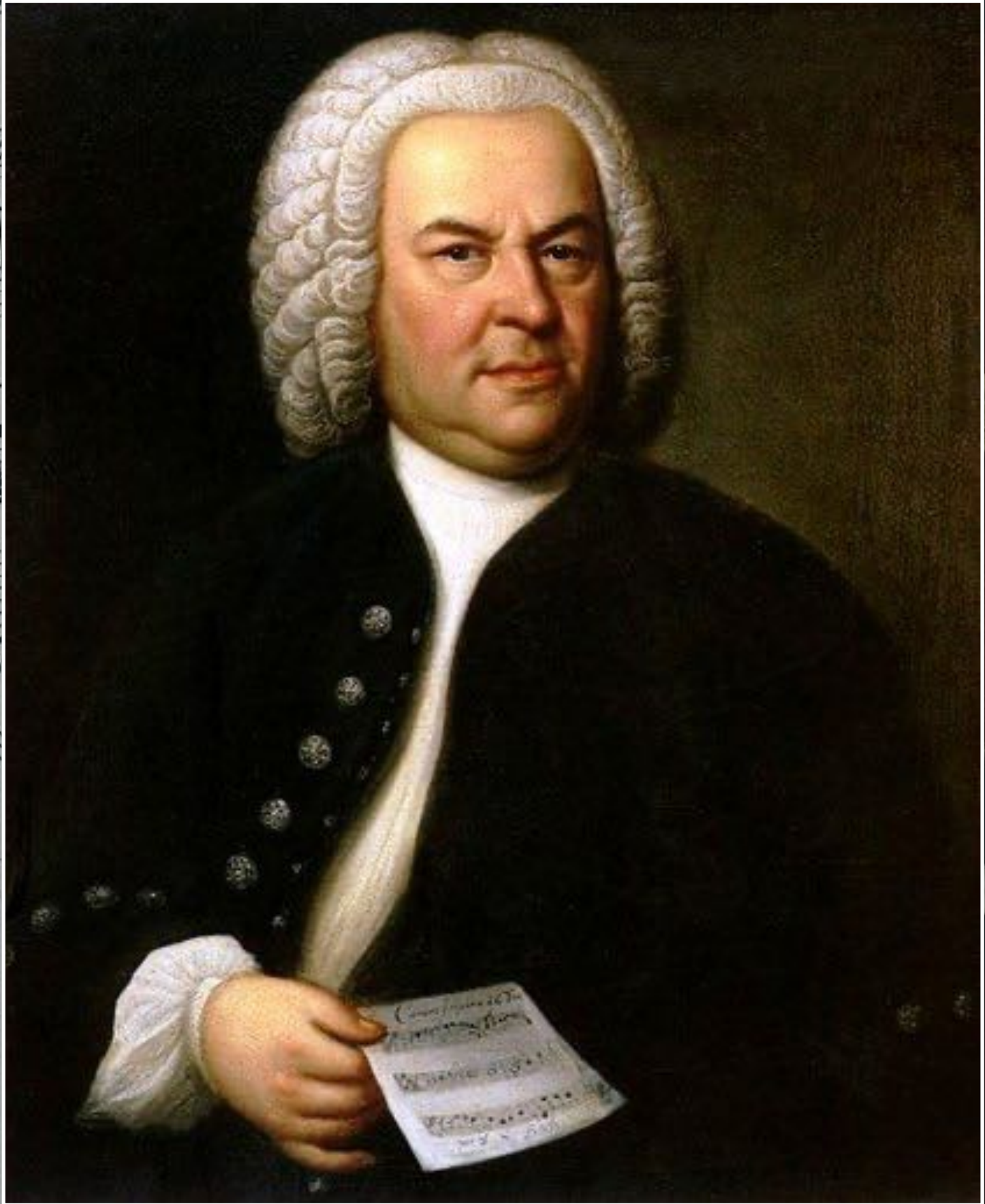


**76 JAAR
GELEDEN: ENIAC**



**MAAR WAT DOET EEN
PROGRAMMEUR NOU?**





VAN IDEE NAAR CODE



HALLO! IK BEN SCRATCH!

```
var check = function() {
  //is the appear event when appropriate
  //is the element hidden?
  if (!t.is(':visible')) {
    //it became hidden
    t.appeared = false;
    return;
  }

  //is the element inside the visible window?
  var a = w.scrollLeft();
  var b = w.scrollTop();
  var o = t.offset();
  var x = o.left;
  var y = o.top;

  var ax = settings.accX;
  var ay = settings.accY;
  var th = t.height();
  var wh = w.height();
  var tw = t.width();
  var ww = w.width();

  if (y + th + ay >= b &&
      y <= b + wh + ay &&
      x + tw + ax >= a &&
      x <= a + ww + ax) {
    //trigger the custom event
    if (!t.appeared) t.trigger('appear', settings.data);
  } else {
    //it scrolled out of view
    t.appeared = false;
  }
};

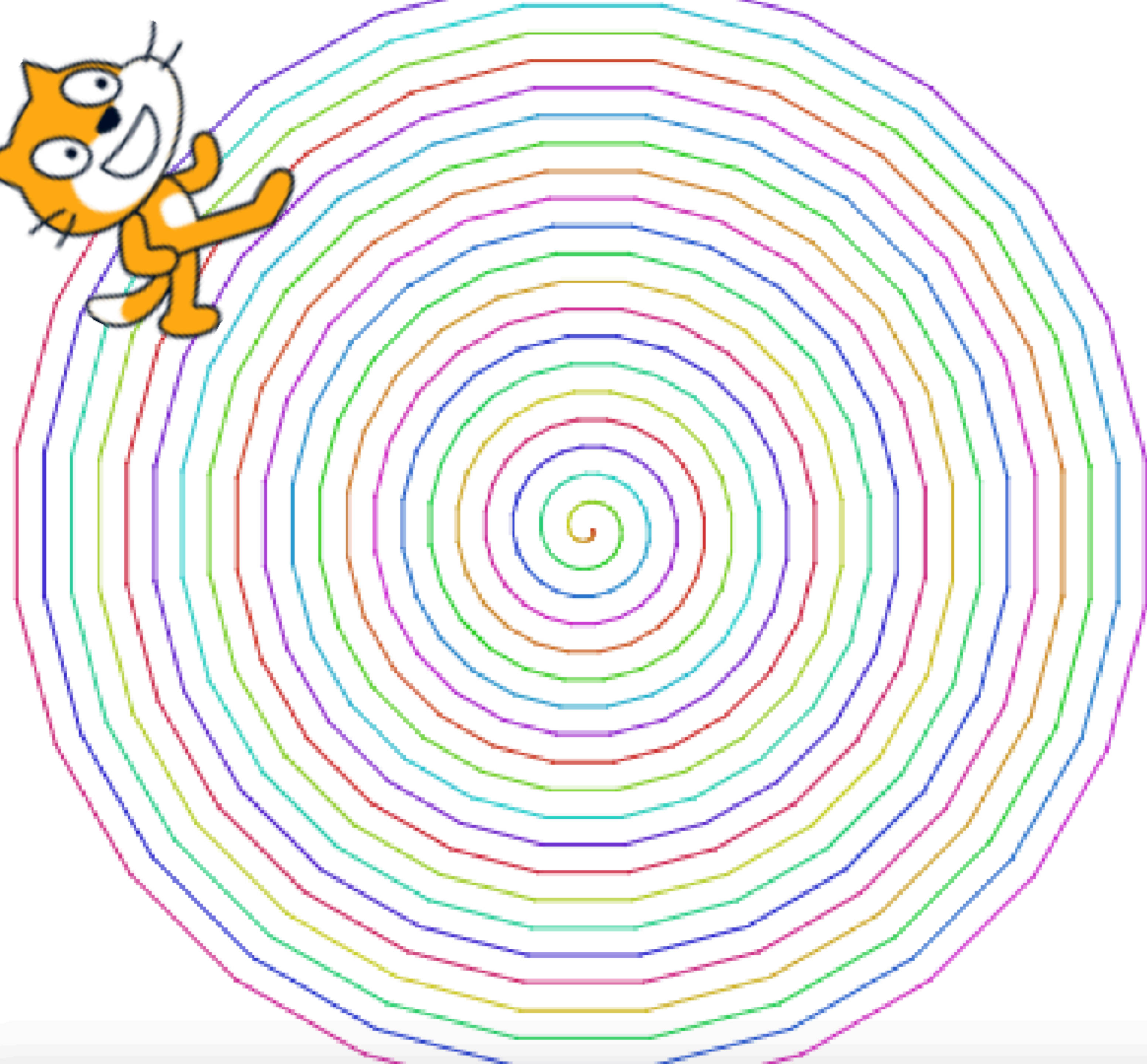
//create a modified fn with some additional logic
var modifiedFn = function() {
  //mark the element as visible
  t.appeared = true;

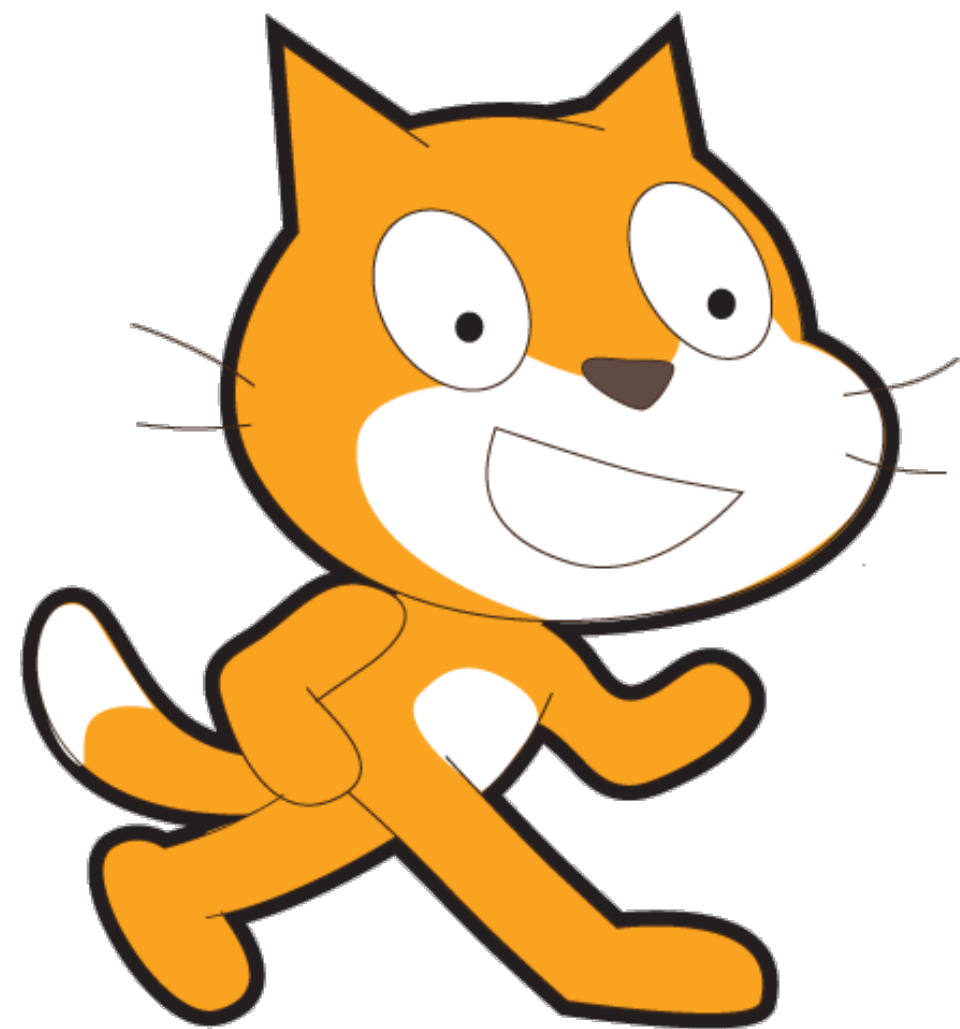
  //is this supposed to happen only once?
  if (settings.one) {
    //remove the check
    w.unbind('scroll', check);
    var i = $.inArray(check, $.fn.appear.checks);
    if (i >= 0) $.fn.appear.checks.splice(i, 1);
  }

  //trigger the original fn
  fn.apply(this, arguments);
};

//attach the modified fn to the element
t.appear('appear', settings.data, modifiedFn);
t.appear('appear', settings.data, modifiedFn);
```


**LATEN WE DAT ZELF EENS
PROBEREN!**





neem 10 stappen

draai 15 graden

draai 15 graden

herhaal 10

my variable

maak my variable 0

verander my variable met 1

toon variabele my variable

verberg variabele my variable

wis alles

stempel

pen neer

pen op

maak penkleur

verander pen kleur met 10

maak pen kleur 50

verander pendikte met 1

maak pendikte 1

Scratch editor interface showing a project titled "Rugzak" with a code script and a stage view.

Browser: scratch.mit.edu/projects/453722003/editor/

Navigation: Bestand, Bewerk, Lessen, Untitled, Delen, Bekijk de project pagina

Language: islandsvinur

Code Editor: Code, Uiterlijken, Geluiden

Script:

- when green flag clicked
- clear
- pen down
- move 100 steps

Stage View: Sprite (cat) at x: 100, y: 0. A blue line is drawn from the cat's position.

Sprite Properties: Sprite1, x: 100, y: 0, Toon: On, Grootte: 50, Richting: 90

Backgrounds: 1

Footer: Rugzak



Bestand

Bewerk

Lessen

Untitled

Delen

Bekijk de project pagina



islandsvinur

Code

Uiterlijken

Geluiden



Beweging

neem 10 stappen



Uiterlijken

draai 15 graden



Geluid

draai 15 graden



Gebeurteniss



Besturen

ga naar willekeurige positie



Waarnemen

ga naar x: 100 y: 0



Funcities

schuif in 1 sec. naar willekeurige positie



Variabelen

schuif in 1 sec. naar x: 100 y: 0



Mijn blokken

richt naar 90 graden

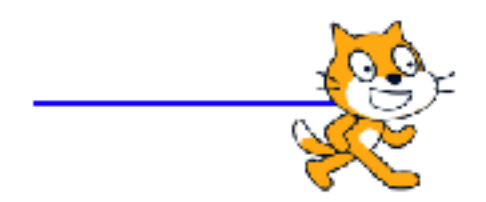


Pen

richt naar muisaanwijzer



verander x met 10



Sprite Sprite1

x 100

y 0

Toon



Grootte 50

Richting 90



Sprite1

Speelveld

Achtergronden 1

Rugzak

Scratch editor interface showing a project titled "Rugzak" (Backpack). The URL is scratch.mit.edu/projects/453722003/editor/. The interface includes a top navigation bar with "Bestand", "Bewerk", "Lessen", "Untitled", "Delen", "Bekijk de project pagina", "Bewaar nu", and a user profile "islandsvinur". The left sidebar shows categories: Beweging, Uiterlijken, Geluid, Gebeurtenis, Besturen, Waarnemen, Functies, Variabelen, and Mijn blokken. The main workspace contains a script starting with "wanneer op vlag wordt geklikt" (when green flag clicked), followed by "wis alles" (clear all), "pen neer" (pen down), and a series of movement blocks: "draai 90 graden" (turn 90 degrees), "neem 100 stappen" (move 100 steps), "draai 90 graden", "neem 100 stappen", "draai 90 graden", "neem 100 stappen", "draai 90 graden", and "neem 100 stappen". The right panel shows the stage with a cat sprite and a blue square outline. The bottom right panel displays sprite settings for "Sprite1" (Sprite1, x: 0, y: 0, Toon: On, Grootte: 50, Richting: 90) and stage settings (Achtergronden: 1).

Rugzak

Scratch editor interface showing a project titled "Rugzak" (Backpack) with a code script and a stage view.

Code Uiterlijken Geluiden

Variabelen

- Maak een variabele
- my variable
- maak my variable 0
- verander my variable met 1
- toon variabele my variable
- verberg variabele my variable
- Maak een lijst

Mijn blokken

- Maak een blok

Pen

- wis alles
- stempel
- pen neer

```
wanneer op vlag wordt geklikt  
  wis alles  
  pen neer  
  herhaal 24  
    draai 15 graden  
    neem 10 stappen
```



Sprite Sprite1 x 0 y 0

Toon Grootte 50 Richting 90

Speelveld

Achtergronden 1

Scratch editor interface showing a project titled "Rugzak" (Backpack) with a blue cat sprite on a spiral drawing.

Browser: scratch.mit.edu/projects/453722003/editor/

Navigation: Bestand, Bewerk, Lessen, Untitled, Delen, Bekijk de project pagina, Bewaar nu, islandsvinur

Code Editor: Code, Uiterlijken, Geluiden

Left Panel (Scripts): Variabelen (Maak een variabele, my variable), Gebeurtenissen (maak my variable 0, verander my variable met 1), Besturen (toon variabele my variable, verberg variabele my variable), Functies (Maak een lijst), Mijn blokken (Maak een blok)

Left Panel (Pen): Pen (wis alles, stempel, pen neer)

Code Blocks:

```
wanneer op vlag wordt geklikt
  wis alles
  pen neer
  maak my variable 0
  herhaal 240
    draal 15 graden
    neem my variable stappen
    verander my variable met 0.1
```

Right Panel (Sprite): Sprite1, x: 56, y: 73, Toon: [On], Grootte: 50, Richting: 120

Right Panel (Stage): Speelveld, Achtergronden: 1

Bottom: Rugzak

Scratch editor interface showing a project titled "Rugzak" with a code script for drawing a rainbow spiral.

Code:

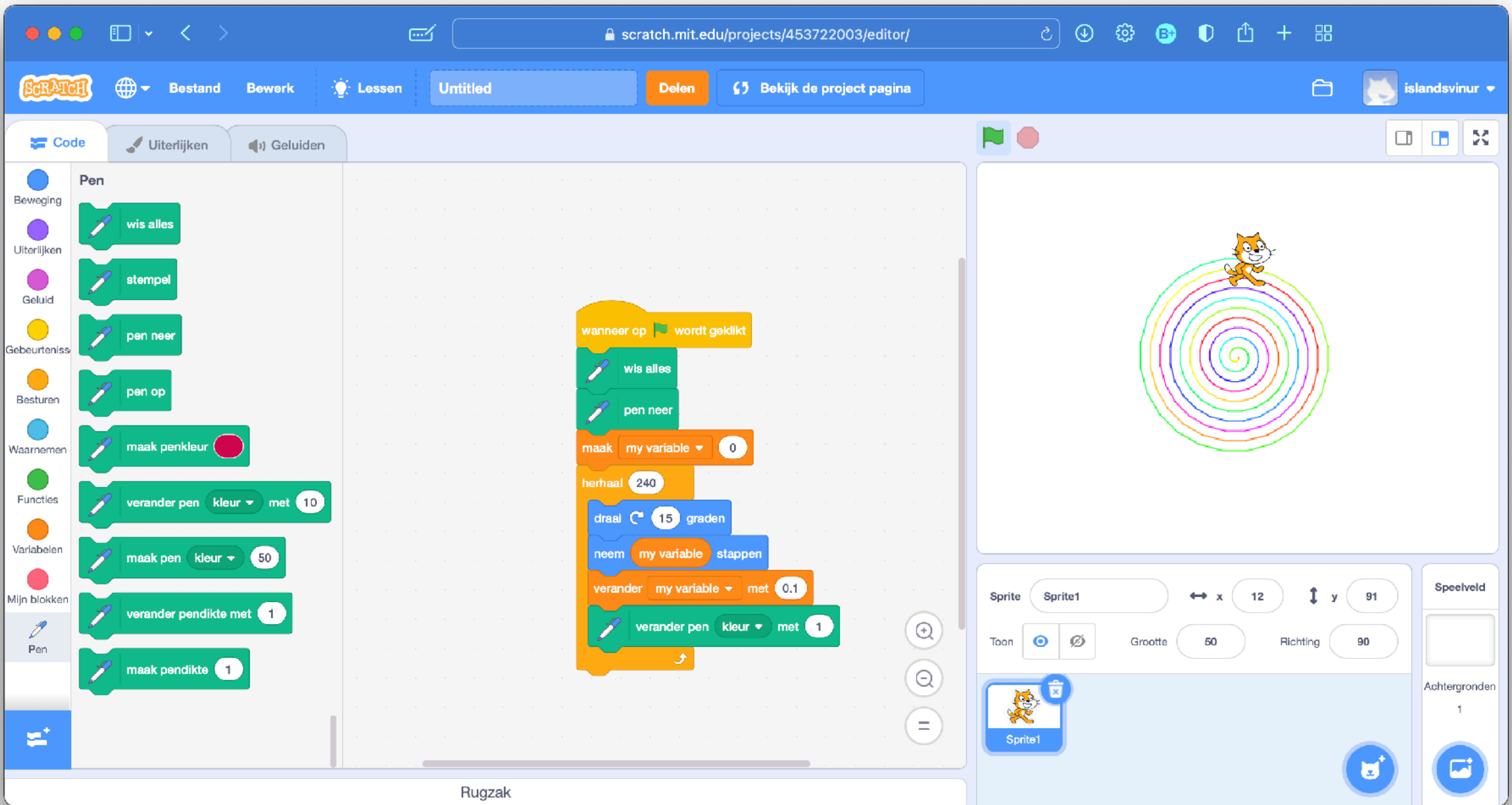
```
wanneer op vlag wordt geklikt
  wis alles
  pen neer
  maak my variable 0
  herhaal 240
    draai 15 graden
    neem my variable stappen
    verander my variable met 0.1
    verander pen kleur met 1
```

Uiterlijken:

- Pen: wis alles, stempel, pen neer, pen op, maak penkleur, verander pen kleur met 10, maak pen kleur 50, verander pendikte met 1, maak pendikte 1

Sprite: Sprite1 (x: 12, y: 91, Grootte: 50, Richting: 90)

Speelveld: Achtergronden: 1



Bestand

Bewerk

Lessen

Untitled

Delen

Bekijk de project pagina



islandsvinur

Code

Uiterlijken

Geluiden



Pen

Beweging

Uiterlijken

Geluid

Gebeurteniss

Besturen

Waarnemen

Functies

Variabelen

Mijn blokken

Pen



Rugzak