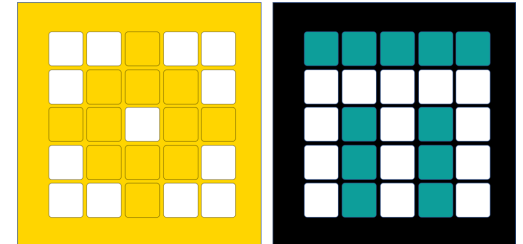


# PRIME LESSONS

By the Makers of EV3Lessons



# COMMENTAARCODE

DOOR SANJAY EN ARVIND SESHAN

VERTAALD ROY KRIKKE EN HENRIËTTEVAN DORP

# LESDOELSTELLINGEN

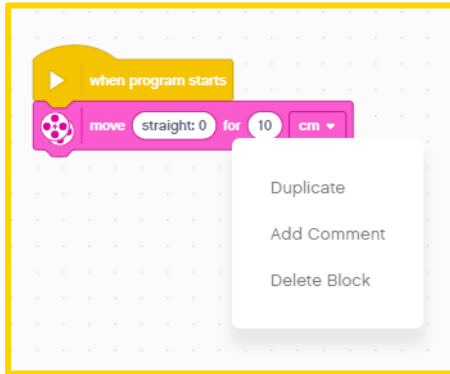
- Leer hoe u commentaarcode kunt plaatsen
- Leer het belang van commentaarcode
- Ontdek wat nuttige opmerkingen zijn

# WAAROM MOEITE DOEN MET COMMENTAAR?

- Opmerkingen in de code helpen de auteur van de code te onthouden wat hij probeerde te bereiken.
- U kunt ze gebruiken om de doelen of pseudocode voor de code vast te leggen.
- Het maakt het gemakkelijker om te debuggen
- Je zou het kunnen gebruiken om aantekeningen te maken over waarden
- Wat nog belangrijker is, is dat opmerkingen iemand anders dan de auteur van de code in staat stellen het programma te begrijpen.
- Maak er een gewoonte van om commentaar aan uw code toe te voegen

# OPMERKINGEN TOEVOEGEN

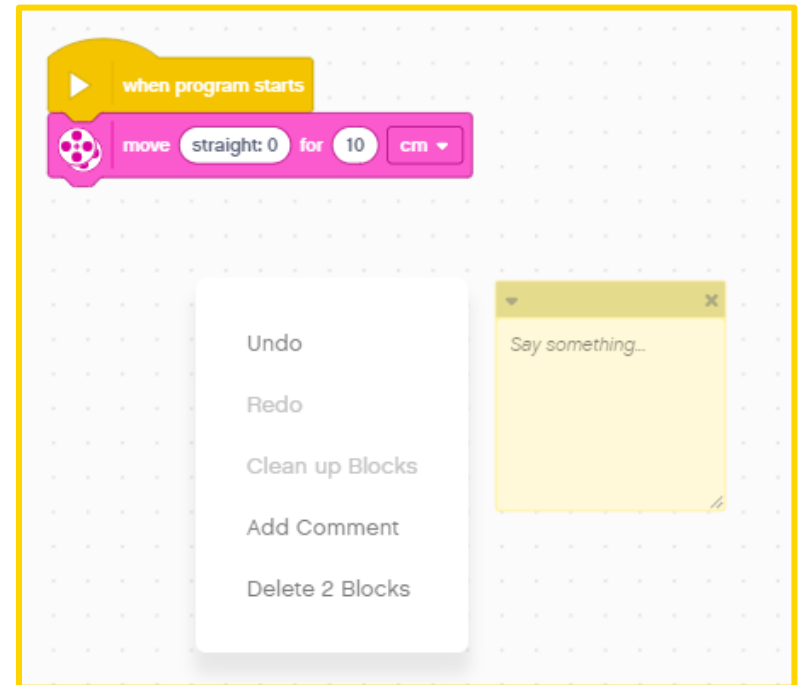
- Klik met de rechtermuisknop op een blok om een opmerking toe te voegen



- Typ uw opmerkingen, wijzig het formaat en verplaats het vak indien nodig



- U kunt ook met de rechtermuisknop ergens op het programmeercanvas klikken om een opmerkingenveld te maken



# WAT ZIJN NUTTIGE OPMERKINGEN?

- Zorg ervoor dat opmerkingen tellen: Opmerkingen mogen de inhoud van het blok niet herhalen.
- Opmerkingen kunnen worden gebruikt om de code samen te vatten/de pseudocode die u hebt geschreven te documenteren
- Opmerkingen kunnen worden gebruikt om waarden te documenteren die u in de code uitprobeert
- Opmerking: in onze lessen gebruiken we niet alleen commentaarblokken omdat dit het voor onze medewerkers moeilijker maakt om te vertalen. In plaats daarvan gebruikten we tekstvakken in PowerPoint.

The screenshot displays a programming environment with a sequence of blocks and associated comments:

- Comment 1:** "This program moves forward until one of the color sensors sees a black line."
- Comment 2:** "Pseudocode: Configure Robot Move Straight until Color Sensor B sees Black."
- Code Block:**
  - when program starts** (yellow block)
  - set movement motors to A+E** (pink block)
  - set movement speed to 50 %** (pink block)
  - start moving straight: 0** (pink block)
  - wait until** (yellow block) with a sub-block: **B** is color **black**?
  - stop moving** (pink block)
- Comment 3:** "Tried 75% speed, but it was too fast." (pointing to the speed block)

# CREDITS

- Deze les is gemaakt door Sanjay Seshan en Arvind Seshan voor Prime Lessons
- Deze lessen zijn door Roy Krikke en Henriëtte van Dorp vertaald in het Nederlands
- Meer lessen zijn beschikbaar op [www.primelessons.org](http://www.primelessons.org)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).