

SPIKE PRIME LESSONS

By the Creators of EV3Lessons






CODE BECOMMENTARIËREN

DOOR SANJAY & ARVIND SESHAN



LESDOELEN

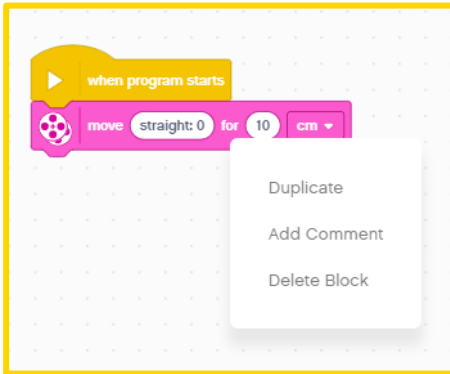
-  Leer hoe u code kunt becommentariëren.
-  Leer het belang van het becommentariëren van codes.
-  Ontdek wat nuttige opmerkingen zijn.

WAAROM OPMERKINGEN MAKEN?

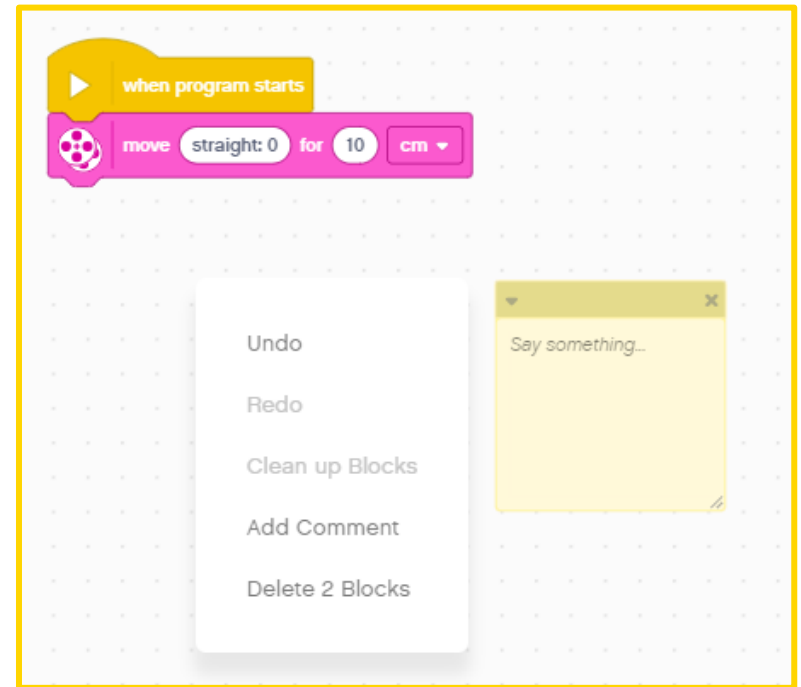
- 🧱 Opmerkingen in code helpt de auteur van de code te herinneren wat ze proberen te bereiken.
- 🧱 Gebruiken ze om de doelen voor de code vast te leggen of voor pseudocode te schrijven.
- 🧱 Het maakt het makkelijker om te debuggen.
- 🧱 Je kan het gebruiken om aantekeningen te maken over waarden.
- 🧱 Wat nog belangrijker is, met opmerkingen kan iemand anders dan de auteur die de code heeft geschreven het programma kan begrijpen.
- 🧱 Maak er een gewoonte van om opmerkingen aan uw code toe te voegen.

OPMERKINGEN TOEVOEGEN

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



- Ook kunt u ergens met de rechtermuisknop op het programmeercanvas klikken om een opmerkingen venster te maken.



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



WAT ZIJN NUTTIGE OPMERKINGEN?

- Laat opmerkingen tellen: opmerkingen mogen de inhoud van het blok niet herhalen.
- Opmerkingen kunnen worden gebruikt om de code / document samen te vatten die in de pseudocode is beschreven.
- Opmerkingen kunnen worden gebruikt om u aan waarden te herinneren die u in de code hebt proberen te gebruiken.
- Let op: in onze lessen gebruiken we niet alleen commentaar-blokken omdat dit het voor onze medewerkers moeilijker maakt deze te vertalen, in plaats daarvan gebruikten we tekstvakken in PowerPoint.

The screenshot displays a programming environment with a sequence of blocks and several text annotations:

- Annotations (Text Boxes):**
 - Top left: "This program moves forward until one of the color sensors sees a black line."
 - Top right: "Pseudocode: Configure Robot Move Straight until Color Sensor B sees Black."
 - Middle right: "Tried 75% speed, but it was too fast."
- Code Sequence (Blocks):**
 - 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) containing:
 - B** (dropdown menu)
 - is color** (checkbox)
 - ?** (dropdown menu)
 - stop moving** (pink block)

CREDITS

- Deze les is gecreëerd door Sanjay Seshan en Arvind Seshan voor SPIKE Prime Lessons.
- Deze lessen zijn door Roel van der Linden ([Bouwabbers.nl](https://bouwabbers.nl)) vertaald in het Nederlands.
- Meer lessen zijn beschikbaar op: 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/).