

# TIPkaart: Programmeer je klasgenoot

Wat heb je nodig?

-een klasgenoot

## ABC

Je klasgenoot is een **robot**: hij/zij doet precies wat jij zegt.

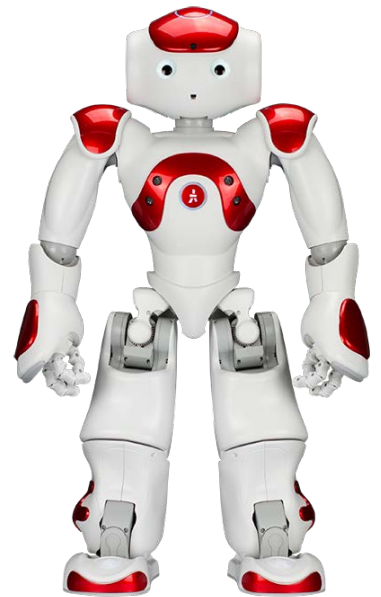
Handig!

Let op: een robot snapt alleen heel **simpele opdrachten**.

**in programmeertaal.**

*Ga naar de deur* begrijpt een robot niet.

*Ga naar voren* snapt een robot wel.

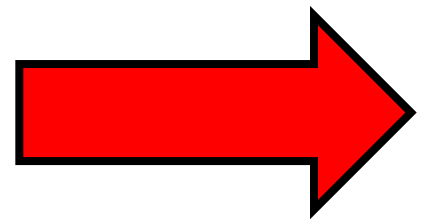


Op de **achterkant** van de TIPkaart zie je 'acties'.

Die acties ga je gebruiken.

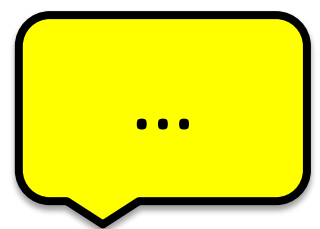
Elke **pijl** geeft een **richting** aan.

Je klasgenoot loopt in deze richting tot jij **STOP** zegt.



**Daarna** wordt de volgende actie uitgevoerd.

Je kunt ook **zelf een actie bedenken.**



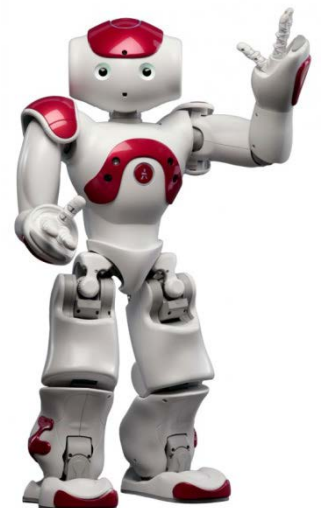
**Kies** één van deze opdrachten:

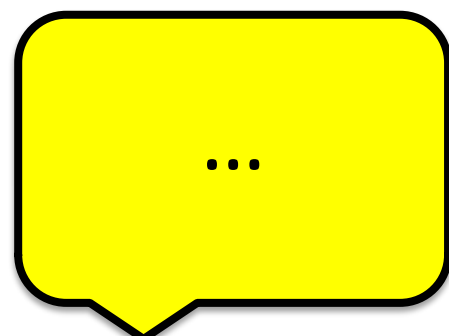
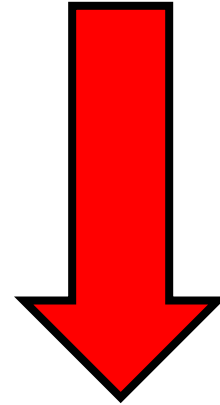
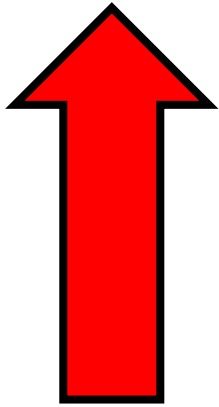
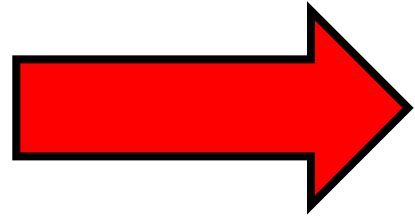
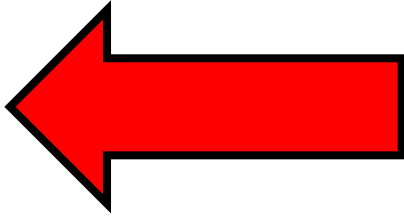
**Opdracht 1:** gooi een propje papier in de prullenbak.

**Opdracht 2:** haal jouw jas van de gang.

**Opdracht 3:** zet jouw stoel op de tafel.

Ben je klaar? **Wissel** van rol!





### **Weetje**

Een computer werkt met dit soort instructies (codes).

Een programmeur schrijft de codes.

Die codes vormen samen een programmeertaal.

Er zijn duizenden verschillende programmeertalen, net als spreektaal.