

## **Grammatica's**

Fundament B4 H2&3

Powerpoints uit de lessen (zie website)

## **Algoritmiëk en OO Programmeren**

Powerpoints uit de lessen (zie website)

Advanced Python boekje uitleg & opdrachten

1. Je moet de **vaktermen** uit de hoofdstukken kunnen herkennen, benoemen en toepassen:
  - De verschillende woordsoorten (zoals beschreven in ppt 1 van Grammatica's)
  - Backus-Naur Form (BNF)
  - Grammatica
  - Syntaxis
  - Pseudocode
  - Flowchart
  - Best-case, worst-case, average scenario
  - Grote O-notatie
  - Linear en binary search
  - Class, object, methode, constructor
  - Class en instance variabelen
  - Overerving
  - Child/parent
  - Imperatief programmeren
  - Objectgeöriënteerd programmeren
2. Je moet de volgende **passieve vaardigheden (beredeneren en analyseren)** kunnen toepassen:
  - een gegeven grammatica toepassen om te checken of bepaalde strings er aan voldoen.
  - beoordelen of een gegeven grammatica aan enkele eisen voldoet.
  - efficiëntie (best, worst en average case) van algoritmes beredeneren.
  - beredeneren wanneer linear of binary search de beste optie is
  - flowcharts kunnen lezen en kunnen beredeneren over het algoritme achter deze flowchart.
  - uitspraken doen over de werking van stukjes Pythoncode waar Objecten in gebruikt worden.
  - beredeneren wanneer objectgeöriënteerd of imperatief programmeren de beste optie is.
3. Je moet de volgende **actieve vaardigheden (produceren)** kunnen toepassen:
  - kleine aanpassingen doen aan een grammatica om hem te verbeteren.
  - op papier kleine wijzigingen of toevoegingen aan gegeven python code doen.