

Conditionele statements met kaarten

Voorbeeldprogramma 1



Voorbeeldprogramma als algoritme

```
If (KAART is ROOD)
    Geef JOUW team 1 punt

Else
    Geef het ANDERE team 1
```

Bij dit programma moet je een kaart trekken. Als de kaart rood is, krijgt jouw team een punt. Anders krijgt het andere team een punt.

Voorbeeldprogramma van hierboven in pseudocode (alsof het in code is, maar het is niet in een bepaalde taal)

```
If (kaart.kleur == ROOD) {
    punten.jullie = punten.jullie + 1;
}

Else {
    Punten.ander = punten.ander + 1;
}
```

Voorbeeldprogramma als algoritme

If (KAART is ROOD)

Geef JOUW team 1 punt

Else

If (KAART is hoger dan 9) Geef
het ANDERE team 1 punt

Else

Geef JOUW team even veel
punten als het getal op de kaart

Bij dit programma moet je een kaart trekken. Als de kaart rood is, krijgt jouw team een punt. Anders moet de kaart zwart zijn. Als jouw zwarte kaart hoger is dan 9, krijgt het andere team een punt. Anders moet je kaart zwart zijn met een getal lager dan of gelijk aan 9, dan krijgen jullie zo veel punten als het getal op de kaart.

Voorbeeldprogramma van hierboven in pseudocode (alsof het in code is, maar het is niet in een bepaalde taal)

```
If (kaart.kleur == ROOD) {  
    punten.jullie = punten.jullie + 1;  
}  
  
Else {  
    If ( kaart.waarde > 9) {  
        Punten.ander = punten.ander +1;  
    }  
  
    Else {  
        punten.jullie = punten.jullie + kaart.waarde;  
    }  
}
```