



In deze tweede les van module 2 leer je werken met de verschillende vormen van de opdracht **Input**.

#### Doelen:

- De opdracht **Input** van TI basic gebruiken om een waarde toe te kennen aan een variabele
- Berekeningen uitvoeren binnen **Disp** opdrachten.
- Het scherm GRAPH gebruiken om invoer te geven aan twee variabelen tegelijk.

#### De eenvoudige opdracht Input

De opdracht **Input** wordt gevolgd door *slechts één* variabelennaam om de gebruiker te vragen een waarde voor die variabele in te voeren. Anders dan bij **Prompt**, zet **Input** alleen een vraagteken op het scherm, zoals je ziet in het programma-voorbeeld rechts.

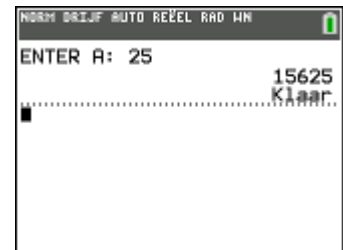


#### De verbeterde opdracht Input

Dit type **Input**-opdracht kan een aangepast bericht laten zien dat getoond wordt voordat het programma wacht op een waarde voor de variabele. De structuur van een Input-opdracht met een bericht is als volgt:

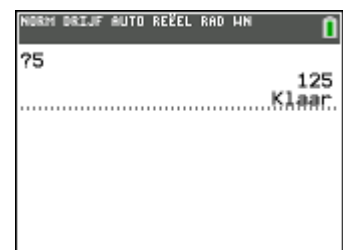
**Input "JOUW TEKST",V**

*Opmerking: deze opdracht biedt zelf geen vraagteken of ander leesteken, dus als je dat wel wilt hebben, dan moet je dit opnemen in je bericht.*



#### Programmeren met eenvoudige Input

1. Start een nieuw programma.
2. Gebruik als eerste opdracht in het programma de **Input** die je kunt vinden in het menu **I/O** van **p**.
3. Typ na het commando **Input** de naam van de variabele die je in het programma wilt gebruiken. Hier gebruiken wij de variabele **A**.
4. Gebruik de opdracht **Disp** om de derde macht van A (**A<sup>3</sup>**) te laten zien; typ de **A** en gebruik dan het menu **M** om de kleine exponent '3' te krijgen.
5. Verlaat de editor en voer het programma uit.
6. Typ achter het "?" een willekeurige waarde en druk op **e**.
7. Het programma toont de derdemacht van de ingevoerde waarde en eindigt.





# 10 minuten programmeren

## TI-84 PLUS SERIE

### Programmeren met verbeterde Input

1. Bewerk het programma waaraan je eerder begon.
2. Plaats de cursor op de variabele achter het woord **Input**.
3. Druk op [INS].
4. Type een bericht in dat getoond moet worden. Vergeet niet om [A-LOCK] en aanhalingstekens te gebruiken.
5. Voeg ook een leesteken toe aan het eind van het bericht (binnen de aanhalingstekens).
6. Zet een komma na het afsluitende aanhalingsteken en vóó de variabele.
7. Laat de opdracht **Disp**, die **A<sup>3</sup>** laat zien, staan.
8. Sluit de editor af en voer het programma uit.
9. Typ na het bericht een willekeurige waarde in en druk op **⏏**.
10. Het programma toont de derdemacht van deze waarde en eindigt.

## MODULE 2: OEFENBLAD 2

### DOCENTENHANDLEIDING

```

NORM DRIJF AUTO REEL RAD MN
PROGRAM:U2S2
:Wishome
:Input "ENTER A: ".A
:Disp A^3
:

```

```

NORM DRIJF AUTO REEL RAD MN
ENTER A: 25
15625
Klaar..

```

### Input gebruiken zonder variabele

Als je de opdracht **Input** zonder variabele gebruikt dan zal het programma het grafiekscherm (GRAPH) tonen met een vrij bewegende cursor.

Wanneer je op **⏏** drukt gaat het programma verder en bevatten de variabelen **X** en **Y** de waarden die je hebt aangewezen in het grafiekscherm!

Je kunt deze twee variabelen gebruiken in de rest van je programma.

De bedoeling van deze mogelijkheid is om je de waarden van **X** en **Y** 'grafisch' te laten invoeren. Cool, toch?

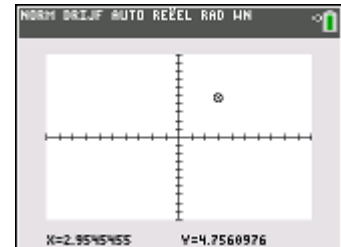
### *Uitvoeren van dit programma...*

```

NORM DRIJF AUTO REEL RAD MN
PROGRAM:U2S2B
:Input
:Disp X,Y
:

```

### *veroorzaakt dit.*



### *Verplaats de cursor*

### *en druk op ⏏ om dit te zien ...*

```

NORM DRIJF AUTO REEL RAD MN
PrgmU2S2B
2.9545455
4.75609756
Klaar..

```

**Docenten Tip:** Wanneer we ingaan op grafisch programmeren in module 5 is deze speciale mogelijkheid erg handig.