

In deze eerste les van Unit 1, leer je over de TI-Nspire™ CX Basic Programma-editor en hoe je jouw eerste programma schrijft, opslaat en uitvoert.

**Doelen:**

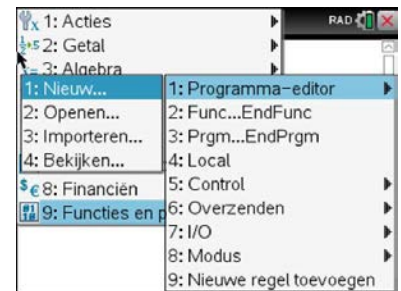
- De programma-editor starten vanuit de toepassing Rekenmachine
- Je eerste programma schrijven
- Een programma opslaan en uitvoeren


**Introductie van de programma-editor**

Start met een **nieuw document** en voeg de toepassing **Rekenmachine** (calculator) toe.

Start in de *toepassing Rekenmachine* een nieuw programma door het volgende te selecteren:

**Menu > Functies & Programma's > Programma- editor > Nieuw...**



**Tech Tip:** Krijg toegang tot het menu op de TI-Nspire™ App voor de iPad® door  te selecteren.

In het veld Naam: typ de naam van je eerste programma, **hallo**, en kies [enter].

Laat het type staan op Programma en bibliotheek toegang (Library Access) op **Geen** (None). We bespreken type en bibliotheek in een van de volgende lessen.



**Docenten Tip:** Er kunnen twee soorten objecten met de programma-editor worden gemaakt: *programma's* en *functies*. Een *programma* kan zowel in de toepassing Rekenmachine als in een wiskundevak in de toepassing **Notities** worden uitgevoerd. Functies werken overal waar een ingebouwde functie kan worden gebruikt, in: Rekenmachine (Calculator), Grafieken, Spreadsheets, Gegevens & Statistiek, Notities (wiskundevak), en DataQuest.

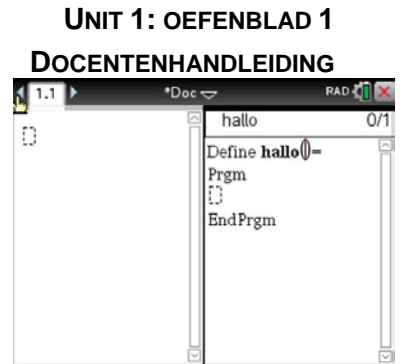
# 10 minuten programmeren

## TI-NSPIRE TECHNOLOGY

Jouw scherm zou er nu zo uit moeten zien als het scherm hiernaast. Aan de linkerkant staat de *toepassing Rekenmachine* en aan de rechterkant de *programma-editor*. Je bewerkt het programma in de programma-editor en voert het uit in de Rekenmachine. Hierdoor kun je het programma eenvoudig testen terwijl je het schrijft.

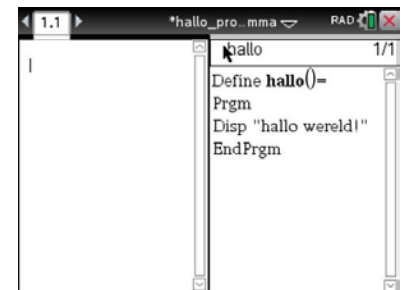
Op de rekenmachine kun je op **ctrl-tab** drukken om heen en weer te schakelen tussen de panelen. Een toepassing is geselecteerd wanneer de rand donker is.

De programma-code hoort binnen het blok **Prgm ... EndPrgm** in de editor. Selecteer **menu > I/O > Disp** terwijl de tekst-cursor binnen het gestippelde blok staat.



**Docenten Tip:** Sleutelwoorden voor het schrijven van programma's zoals *Disp* kunnen ook letter voor letter worden ingetypt, maar voor beginners is het het eenvoudigst om deze te selecteren uit het menu..

Typ het format met de dubbele aanhalingstekens “ ” (voor een letterlijke tekst) in door te drukken op **ctrl** en vervolgens op de **vermenigvuldigtoets** en typ daarna binnen de aanhalingstekens de tekst **hallo, wereld!**.



Voordat je een bewerkt programma kunt uitvoeren, moet je het programma eerst 'opslaan' in het geheugen. Om een programma op te slaan kies je: **menu> Syntax controleren en opslaan > Syntax controleren en opslaan** (of je gebruikt de sneltoetscombinatie **ctrl-B** op de rekenmachine.)



**Docent Tip:** *Syntax controleren* spoort grammaticale fouten in het programma op. *Syntax controleren en opslaan* spoort grammaticale fouten op **en** slaat het programma op in de variabele binnen het document. Wanneer je een programma bewerkt zie je een '\*' naast de naam bovenin de editor, wat betekent dat het programma is veranderd maar nog niet is opgeslagen.

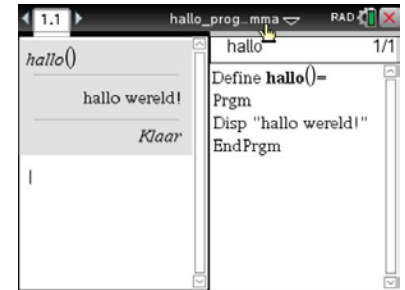
## 10 minuten programmeren

### TI-NSPIRE TECHNOLOGY

Om het programma uit te voeren schakel je om naar de toepassing Rekenmachine en typ je de naam van het programma in op de onderste (edit) regel gevolgd door een linkerhaakje en selecteer je vervolgens [enter]. Als alles correct is gedaan dan toont je programma de tekst '**hallo, wereld!**' als het resultaat van de uitvoering van het programma.

## UNIT 1: OEFENBLAD 1

### DOCENTENHANDLEIDING



Bewaar het document onder de naam **hallo\_programma**.

Gefeliciteerd! Je hebt het eerste TI-Nspire™ CX Basic programma geschreven!



**Tech Tip:** Kies *Home* om het document op te slaan.