

Leerdoelen H5 periode 2			Dit gaat nog niet zo goed	Dit lukt bijna	Dit kan ik
Nr.	Onderdeel	Leerdoel			
1	Algoritmie k	Ik maak kennis met eenvoudige algoritmen om kaarten te sorteren en getallen in een lijst te zoeken.			
2		Ik kan een algoritme wat schematisch is weergegeven lezen en/of interpreteren.			
3		Ik weet dat je de efficiëntie van een algoritme kunt bepalen aan de hand van het best-, worst- en averagecasescenario.			
4		Ik ken de werking van de standaard sorteeralgoritmen BubbleSort, MergeSort en QuickSort.			
5		Ik weet in welke situatie één van deze algoritmen het beste toegepast kan worden.			
6		Ik ken de werking van het kortstepadalgoritme van Dijkstra.			
7		Ik weet dat niet alle problemen door een computer opgelost kunnen worden.			
8		Ik ken het spanningsveld tussen correctheid en efficiëntie van een algoritme.			
9		Ik weet wat brute force is.			
10		Ik ken de werking van klassieke problemen, zoals het rugzakprobleem, het handelsreizigersprobleem en het Chinese postbodeprobleem.			
11	Automate n	Ik weet wat een eindige automaat is.			
12		Ik ken de eigenschappen van een eindige automaat			
13		Ik weet wat een toestandsdiagram is.			
14		Ik kan een eindige automaat weergeven als een toestandsdiagram.			
15		Ik ken twee toepassingen van een eindige automaat: als generator en als controlemiddel.			
16		Ik weet wat de beperkingen van een eindige automaat zijn.			
17, 18		-			
19	Grammatica's	Ik ken het verschil tussen natuurlijke, kunstmatige en formele talen.			
20		Ik ken het verschil tussen (zuiver) imperatieve, objectgeoriënteerde, declaratieve en functionele talen.			
21		Ik weet dat de taalregels van een programmeertaal de syntaxis van de taal genoemd worden.			
22		Ik kan een grammatica gebruiken als hulpmiddel bij de beschrijving van een taal.			
23		Ik kan de Backus-Naurvorm gebruiken om een grammatica te noteren.			
24		Ik kan bij een gegeven grammatica en gegeven woorden vaststellen of de woorden aan de grammatica voldoen.			
25		Ik ken het verschil tussen een parser en een compiler.			
26		Ik ken verschillende soorten fouten, zoals een syntactische, runtime en semantische fout en kan deze bij het programmeren herkennen.			