

Leerdoelen informatica periode 3 en 4 leerjaar 4					
nr	onderdeel	leerdoel	Dit gaat nog niet zo goed	Dit lukt bijna	Dit kan ik
1	Programmeren	Ik weet wat een IDE is.			
2		Ik ken de termen editor en console.			
3		Ik ken de toepassingsmogelijkheden van de programmeertaal.			
4		Ik weet in welke programmeeromgevingen je programma's kunt ontwikkelen in.			
5		Ik kan een 'Hello World'-programma maken in.			
6		Ik kan commentaar toepassen om je code leesbaarder te maken.			
7		Ik kan invoer van de gebruiker verwerken.			
8		Ik kan tekst opmaken met standaardfuncties.			
9		Ik kan tekst samenvoegen.			
10		Ik kan variabelen omzetten naar een ander datatype.			
11		Ik ken verschillende rekenkundige operatoren, zoals -, *, + en /.			
12		Ik kan rekenen met variabelen.			
13		Ik ken verschillende 'good practices' bij het programmeren.			
14		Ik kan de huidige datum en tijd gebruiken in je programma.			
15		Ik ken verschillende vergelijkingsoperatoren, zoals =, !=, <= enz.			
16		Ik ken de booleaanse operatoren OR, AND en NOT.			
17		Ik kan bepaalde delen van programmeercode voorwaardelijk uitvoeren met if .. else en else-if.			
18		Ik kan een iteratie gebruiken om bepaalde delen van programmeercode te herhalen.			
19		Ik ken de verschillen tussen een while- en een for-loop en weet wanneer een bepaalde loop het beste ingezet kan worden.			
20		Ik begrijp de noodzaak van het opsplitsen van een (groot) programma in verschillende taken.			
21		Ik ken verschillende standaardfuncties, zoals echo en fgets().			
22		Ik weet wat het betekent als functie-aanroepen genest zijn.			
23		Ik kan zelf functies declareren in.			
24		Ik weet hoe je validatie van de input kunt doen.			
25		Ik kan functies met meerdere parameters toepassen.			

26		Ik weet wat de geldigheid is van variabelen en parameters binnen functies.			
27		Ik kan het gebruik van recursie in een codefragment aanwijzen.			
28		Ik kan uitleggen op welke manier een eenvoudig codefragment dat gebruik maakt van recursie uitgevoerd zal worden met een gegeven invoer.			
29		Ik kan een eenvoudig rekenprobleem oplossen door recursie te gebruiken.			
30	Datastructuren	Ik ken datastructuren, zoals integers, booleans, floats, strings, array's en lijsten			
31		Ik weet wat de verschillende eigenschappen van deze datastructuren zijn.			
32		Ik kan met deze datastructuren programmeren in een programmeertaal zoals Python, C# of PHP.			
33		Ik weet welke datastructuur je in een bepaalde situatie het beste kunt gebruiken.			