

Zelf strings bekijken

- Met het `IndexOf` commando kun je zien of een bepaalde string een substring heeft:

`IndexOf(<Text>, <Text>)`

Specifies the position at which the short text appears for the first time in the whole text.

Example: `IndexOf("Ge", "GeoGebra")` returns 1.

- De combinatie: *`IsDefined(IndexOf(A,B))`* is *true* als A een substring van B is

Handige weetjes

- Je kunt een grote *of* - operator maken met:

$$\text{Max}(\text{Lijst van logische waarden})==1$$

- Je kunt een grote *en* - operator maken met:

$$\text{Min}(\text{Lijst van logische waarden})==1$$

- In Geogebra heeft een logische waarde de waarde true of false. Je kunt hier 1 of 0 van maken met +0.

Hier wordt gekeken of er een cirkel met middelpunt EindPunt1 geconstrueerd is


Basic Colour Advanced Scripting

Name:
CirkelMiddelPuntEP1

Definition:
 $\text{Max}(\text{Zip}(\text{IsDefined}(\text{IndexOf}(\text{"Circle}(\text{EindPunt1"}, C)), C, \text{CList}) + 0) \neq 1$

Caption:

Show Object
 Auxiliary Object



Opgave

- Maak in de applet een logische operator die controleert of er een lijnstuk met eindpunt EindPunt1 gemaakt is
- *Tip: maak een lijnstuk en zie wat de eigenschappen van dit object in de verschillende lijsten zijn. (vergeet niet de symmetrie)*

Handige lijsten: Index lijsten

- Laat L een lijst met objecten en p een logische uitspraak, onderstaande definitie geeft een lijst met de indices van de objecten in L die aan p voldoen:
- $\text{Index}_p = \text{RemoveUndefined}(\text{Sequence}(\text{If}(p(L(k))), k), k, 1, \text{Length}(L)))$
- Bijvoorbeeld $L = \{1, 7, 6, 3, 2, 8, 5\}$ en p is $\text{Getal} < 5$
- $\text{Index}_{\text{kleiner}} = \text{RemoveUndefined}(\text{Sequence}(\text{If}(L(k) < 5, k), k, 1, \text{Length}(L)))$
- Output: $\text{Index}_{\text{kleiner}} = \{1, 4, 5\}$

Opgave

- Maak in de applet een lijst met de indices van gecreëerde lijnstukken met eindpunt EindPunt1

Eigenschappen van objecten bekijken

Basic | Text | Colour | Style | Advanced | Scripting

Name:

IndexEP1

Definition:

```
RemoveUndefined(Sequence(If(IsDefined(IndexOf("Circle(EindPunt1", CList(k))), k), k, 1, Length(CList))))
```

Basic | Text | Colour | Style | Advanced | Scripting

Name:

StraalEP1

Definition:

```
RemoveUndefined(Zip(Radius(Object(N)), N, Join({"Nc"}, Zip(NList(k), k, IndexEP1))))
```

NB:

De tekst Nc moest worden toegevoegd omdat deze Zip niet over een lege lijst mag gaan.

Nc is de naam van een ongedefinieerde cirkel in deze applet.

Hier wordt de “namenlijst” NList gebruikt in combinatie met het commando *Object*, om de stralen van cirkels rond EindPunt1 te bepalen. De namen worden alleen genomen over de cirkels met middelpunt EindPunt1. De indices daarvan komen uit IndexEP1 gebaseerd op de “commandolijst”: CList.

Opgave

- Maak een lijst met de lengtes van gecreëerde lijnstukken met EindPunt1.
- Tip: *maak voor het gemak eerst een lijnstuk en zodat de IndexLijst niet leeg is.*
- Tip: *Length(l) voor een lijnstuk l geeft de lengte van dat lijnstuk.*


Feedback

FBnr = y(FB(IndexOf(1,x(FB))))

Basic | Text | Colour | Position | 

Advanced | Algebra | Scripting | 

Condition to Show Object

FBnr \geq 5 


 Kun je met deze straal de middelloodlijn construeren?

FB=
{(ConstructieKlaar,1),
(GelijkeStraal,2),
(CirkelMiddelPuntEP1&&CirkelMiddelPuntEP2,3),
(KleineStraal1,5),
(KleineStraal2,5),
(CirkelMiddelPuntEP1,4),
(CirkelMiddelPuntEP2,4),
(CirkelGemaakt,6)}

Opgave

- Maak een werkblad waarmee de constructie van een gelijkbenige driehoek met als basis segment(EindPunt1, EindPunt2) wordt gecontroleerd
- *Tip: Gebruik de voorgaande opgaven en het bestaande werkblad*
- *Voor het eindpunt van een lijnstuk l kun je ook het Point commando gebruiken: Point(l,1) en Point(l,2).*

Wiswise.nl

Wil je helpen met testen? Geef je nu op, of stuur een mailtje naar info.wiswise.nl

WISWISE 

Onderwerpen

Wiswise is hét online platform voor toets- en examenvorbereiding bij wiskunde



feedback

Je leert de stof beter als je gericht te horen krijgt wat je goed en fout hebt gedaan



spel

Uitdaging motiveert daarom bevatten veel van de opdrachten een spelelement



oneindig

Iedere opdracht is opnieuw uit te voeren met nieuwe getallen en grafieken



uitleg

Bij ieder onderwerp wordt de stof uitgelegd door middel van animatievideos

Discussie

- Wat is goede feedback?