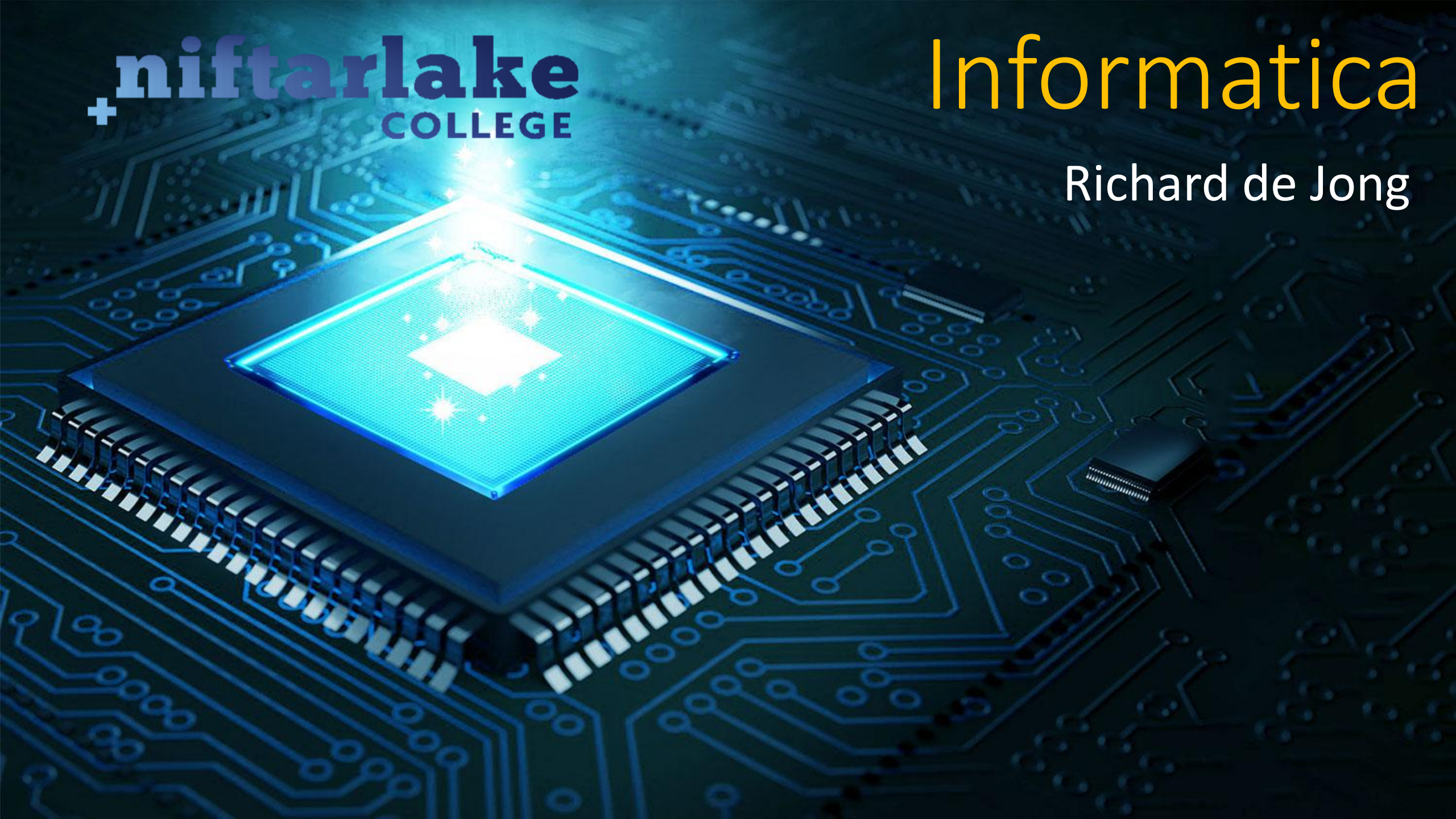


+niftarlake
COLLEGE

Informatica

Richard de Jong



Het vak informatica

01

In leerjaar 4 en 5

Alle profielen, behalve C&M

02

Examenvak

Geen centraal examen. Wel compensatie.

03

Volwaardig vak

- 3 lesuren p/w en 2,5 - 3 klokuren p/w
- Curriculum afgestemd met HU en UU

Werkwijze

01

Zelfstandig en actief

Weinig klassikale uitleg. Leren door DOEN.
Elke periode een PO.

02

Video's

Meer dan 300 video's met uitleg.

03

Weektaak

3 lesuren p/w en 2,5 - 3 klokuren p/w

04

Digitale omgeving

Onenote Classroom

Leermateriaal

2223 K4P1 Inf digitaal JOR A ▾

02 Bits en bytes	01 Getallen met zestien ...
03 Talstelsels - deci...	02 Hexadecimale getalle...
04 Getallen in het h...	03 Opdracht 17 t/m 20
05 Rekenen met bi...	04 Omrekenen naar een ...
06 Rekenende elect...	05 Kleuren met hexadeci...
07 Electronische sc...	06 Opdracht 21, 22
08 Digitale tekst	07 Toets je kennis
09 Standaardisatie	
10 Verschillende so...	
11 Digitale informa...	
12 Antwoorden	
13 TOETSVOORBER...	

Sectie toevoegen

Pagina toevoegen

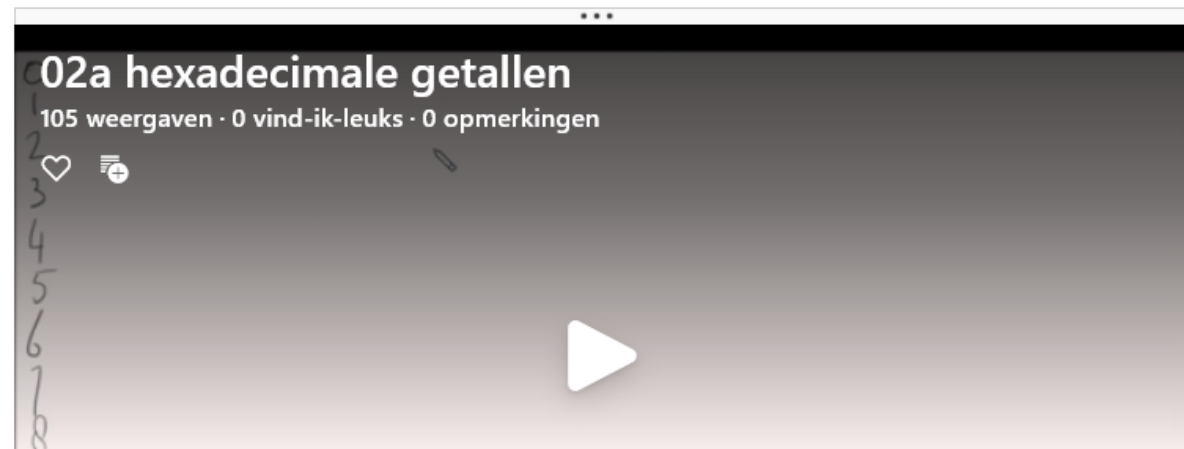
RTTI	nr	Competentie	NIET	DEELS	VOLL
T2	I04-3	Je kunt een hexadecimaal getal omrekenen naar een decimaal getal en omgekeerd.			

De posities in een getal staan nu voor machten van 16. Het hexadecimale getal 1B7 is dus één maal 16^2 (256) plus elf maal 16^1 (16) plus 7 maal 16^0 (1). Dat is in decimale notatie 439 (256+176+7).

Hexadecimale notatie wordt alleen gebruikt omdat de omzetting van binair naar hexadecimaal erg gemakkelijk is. Vier bits kun je noteren in één hexadecimaal cijfer, een byte (8 bits) in twee hexadecimale cijfers. 01011110 is in hexadecimale notatie 5E, de eerste vier bits vormen de 5, de tweede vier de E.

In deze video wordt het hexadecimale talstelsel uitgelegd en wordt uitgelegd hoe je een hexadecimaal getal schrijft als een gewoon getal (in ons 10-talig stelsel)

[Microsoft Stream](#)

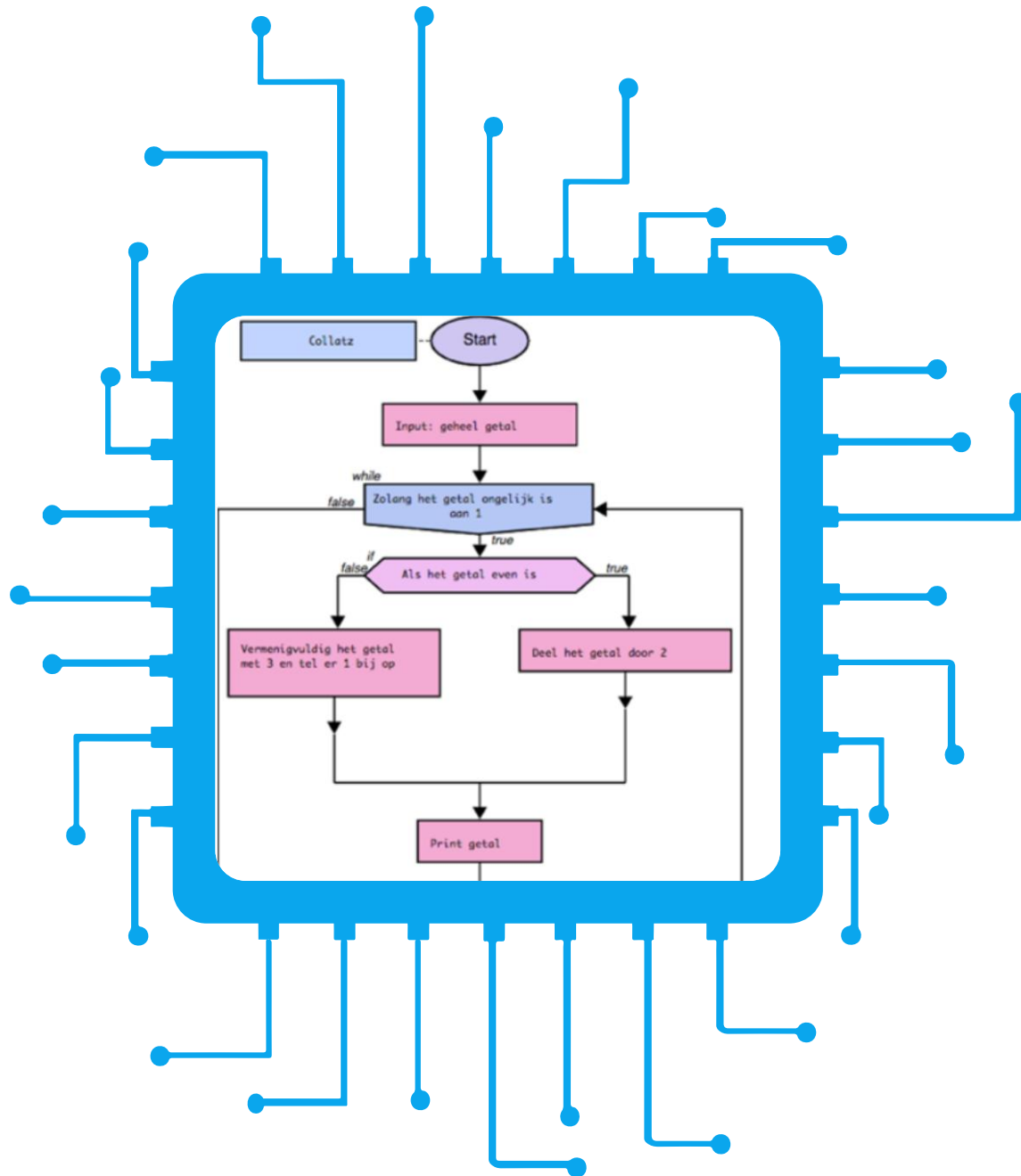


Weektaak

Wk	Doornemen in deze week	TO DO in deze week	Tijd (min)
	Leerlingen JOR, klik HIER voor de leerstof Leerlingen SIE, klik HIER voor de leerstof		
45	Verwerkingstijd: 110 min Sectie 00: alle pagina's Sectie 01: pagina 00 t/m 10	Alle opdrachten bij deze secties (ook opdracht 0). En installeer notepad++ en firefox thuis.	40 70
46	Verwerkingstijd: 135 min Sectie 01: pagina 11 t/m 12 Sectie 02: alle pagina's	Alle opdrachten bij deze secties.	25 110
47	Verwerkingstijd: 150 min Sectie 03: alle pagina's Sectie 04: alle pagina's Sectie 05: pagina 00 t/m 02	Alle opdrachten bij deze secties.	35 75 40
48	Verwerkingstijd: 130 min Sectie 05: pagina 03 t/m 08 Sectie 06: pagina 00 t/m 01	Alle opdrachten bij deze secties.	90 40
49	Verwerkingstijd: 160 min Sectie 06: pagina 02 t/m 08	Alle opdrachten bij deze sectie.	160
50	Werken aan je PO	Vanaf deze week beantwoorden de docenten geen inhoudelijke vragen meer!	
51	Werken aan je PO		
	Kerstvakantie		
2	Werken aan je PO		
3	Werken aan je PO.		

Informatica

Programma



Klas 4, P1

**Algemene vaardigheden.
Grondslagen
Informatie digitaal**

Informatica

PO

- Elke periode een PO
- Geen vragen stellen aan docent.

Klas 4, P2

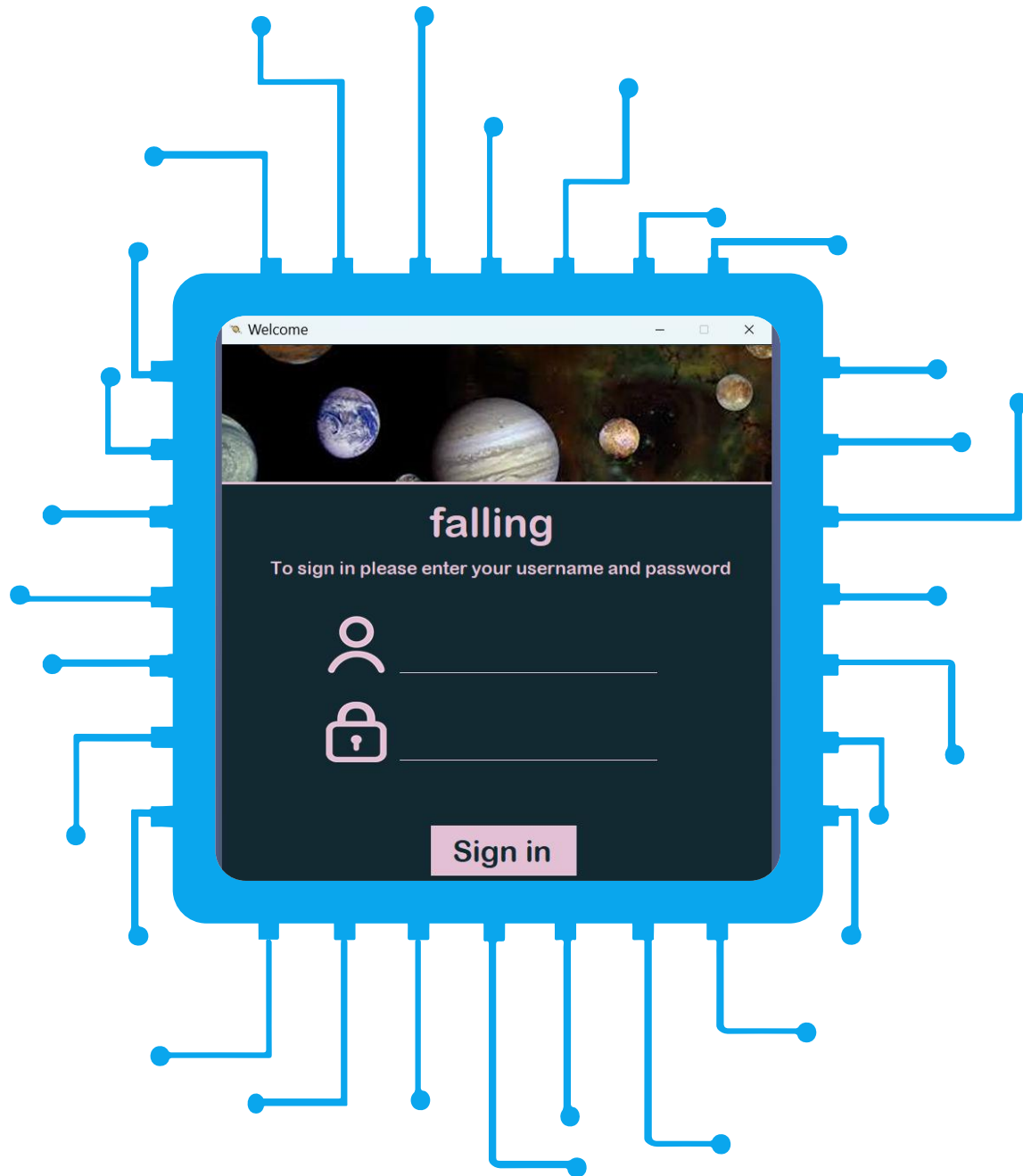
Responsive website met
HTML en CSS

PO infodoc



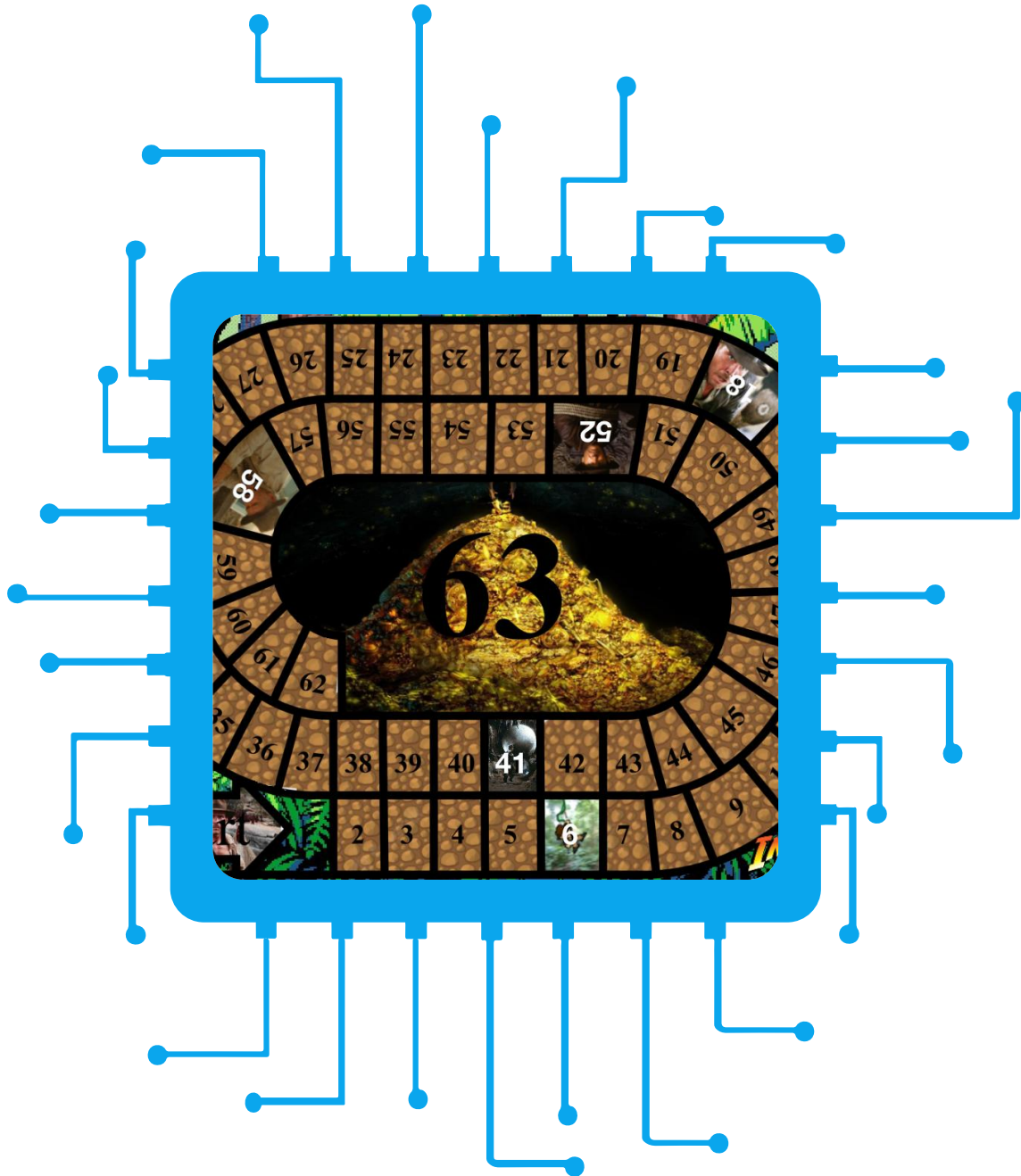
Informatica

Programma



Klas 4, P3

**Programmeren in C# en
MVS: bouw een
windows applicatie**



Informatica

Programma

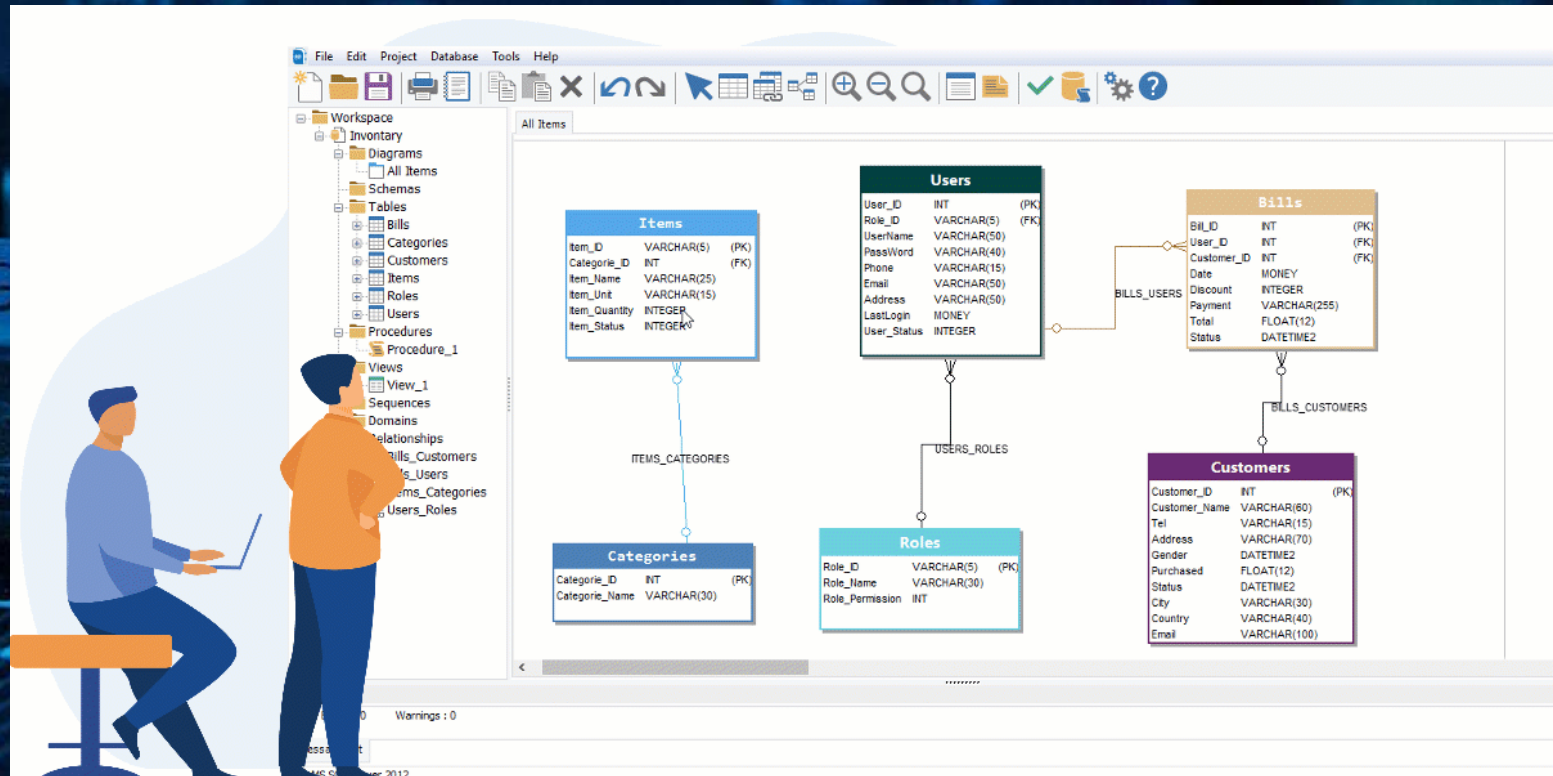
Klas 4, P4

Programmeren in
Python met pycharm.

Klas 5, P1

- Relationale databases
- Database management
- Query's met SQL

Informatica Programma

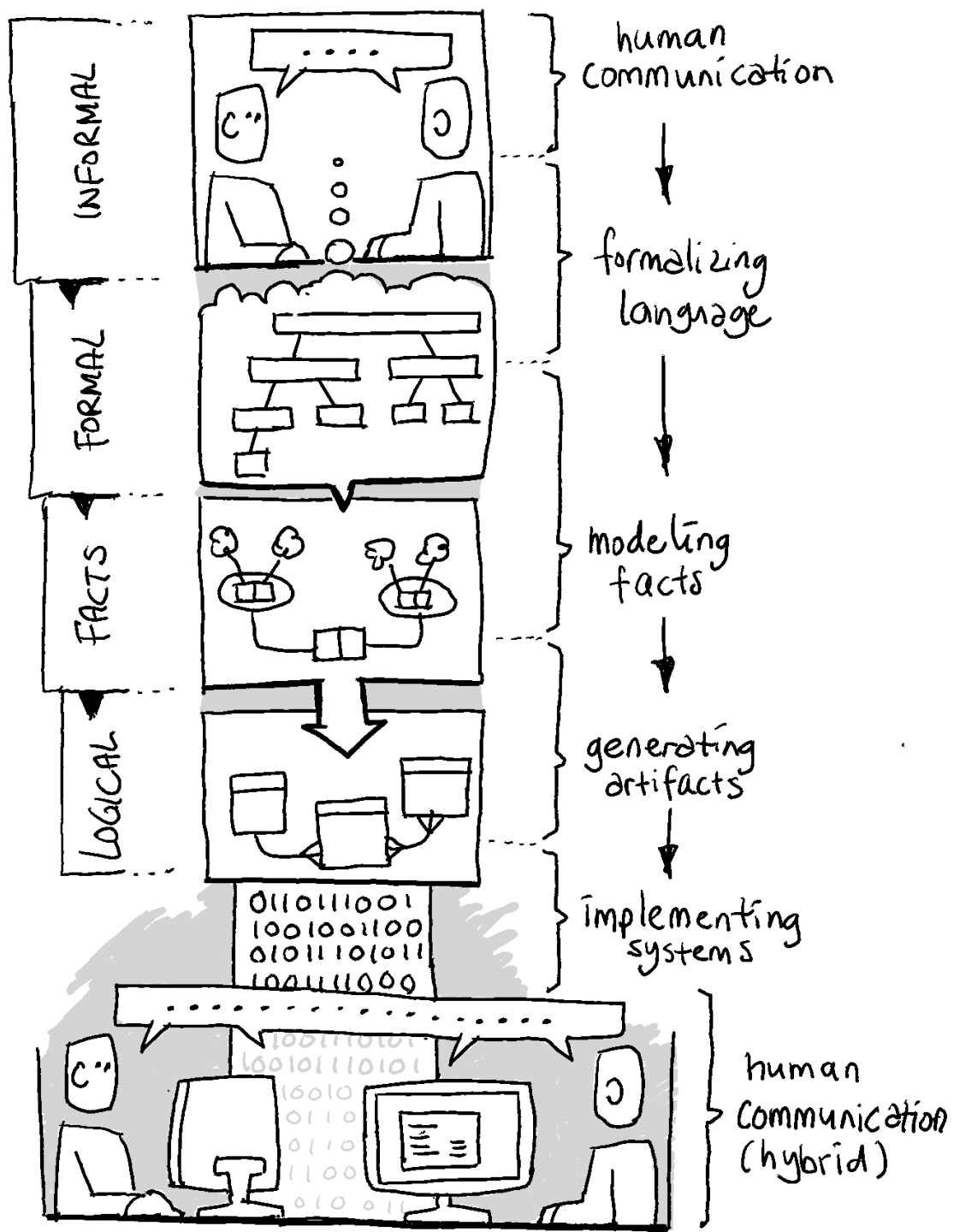


Informatica Programma

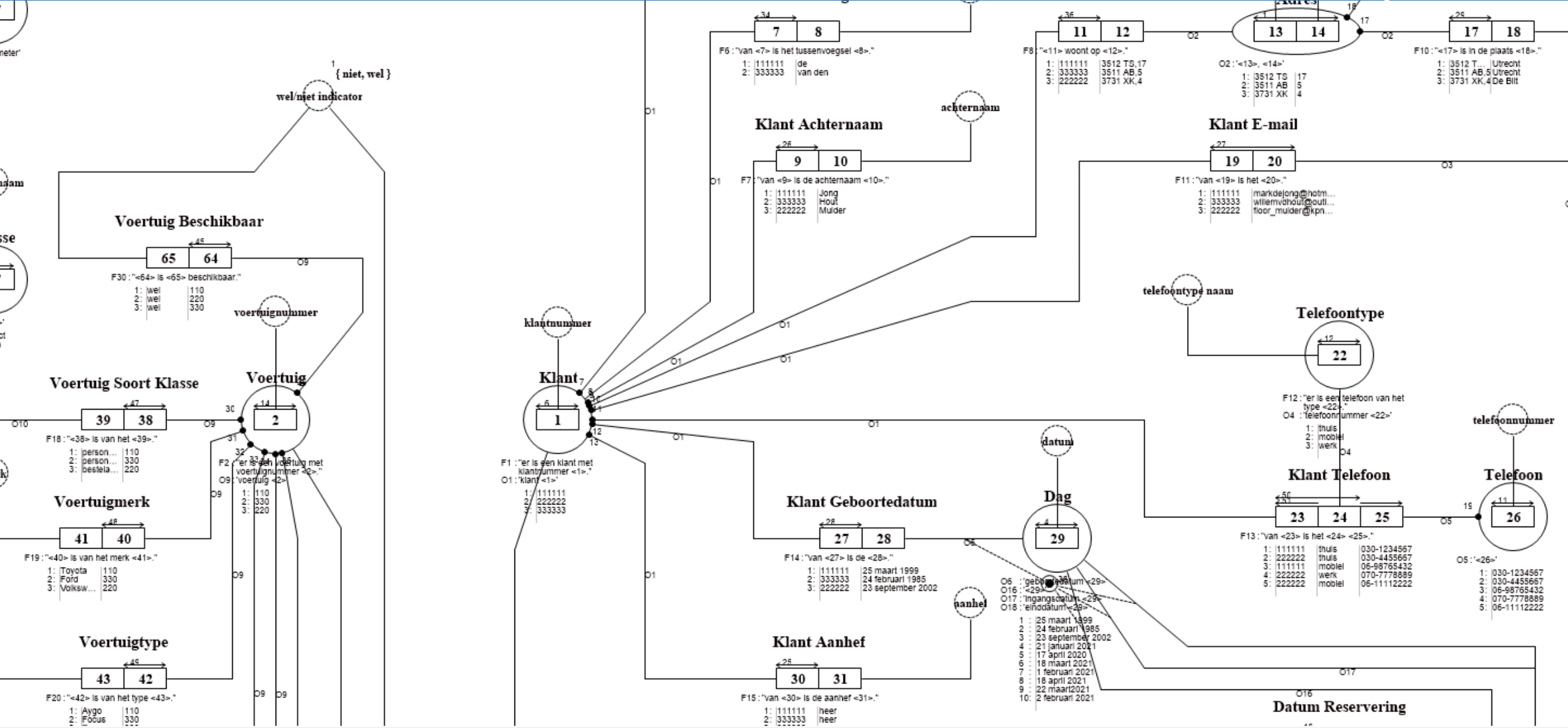
Klas 5, P2

Database ontwerp:

- Opdrachtgever/nemer
- Communicatie
- Feiten/ taal
- Model maken

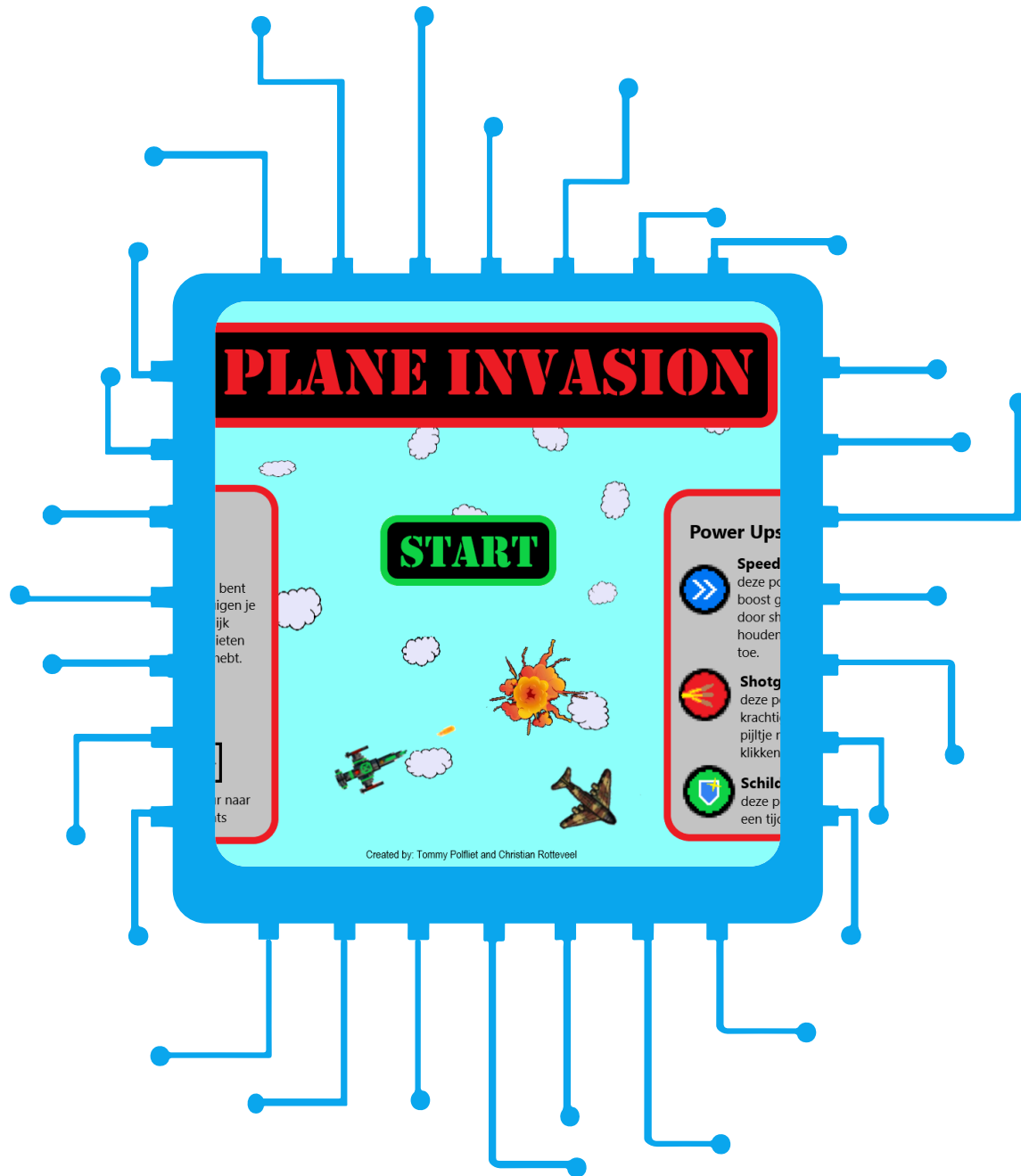


Voorbeeld



Informatica

Programma



Klas 5, P3

- Programmeren in java: bouw een game met Greenfoot. Gebruik AI.
- Extra voor ATH: nieuwe technologieën, inclusief AI

Informatica

Programma

Persoonlijke gegevens

naam: Bob *

achternaam: Evers *

e-mail: test@test.nl *

woonplaats: Pittsburgh *

straatnaam: Kerkstraat *

huisnummer: 123 *

geslacht: Vrouw Man Anders *

Reisgidsen *

Frankrijk €14,95,-

FRANKRIJK

JAPAN

Klas 5, P4 (Atheneum)

Netwerken

**Programmeren in php:
bouw een webformulier.**



Info



www.kies-informatica.nl

Leerlingen klas 3 kunnen inloggen met hun schoolaccount en het programma bekijken.

Dank voor uw aandacht!