

```

when Button1 . Click
do
  set Label3 . Text to join [
    TextBox1 . Text +
    TextBox2 . Text +
    TextBox3 . Text
  ] " cm"
  
```

```

when Button2 . Click
do
  set Label6 . Text to join [
    TextBox1 . Text *
    TextBox4 . Text
  ] / 2 " cm2"
  
```

```

when Button1 . Click
do
  if is empty [ TextBox1 . Text ]
  then call Notifier1 . ShowAlert notice "geef een waarde in voor b"
  else if is empty [ TextBox2 . Text ]
  then call Notifier1 . ShowAlert notice "geef een waarde in voor sz1"
  else if is empty [ TextBox3 . Text ]
  then call Notifier1 . ShowAlert notice "geef een waarde in voor sz2"
  else set Label3 . Text to join [
    TextBox1 . Text +
    TextBox2 . Text +
    TextBox3 . Text
  ] " cm"
  
```

```

when Button2 . Click
do
  if is empty [ TextBox1 . Text ]
  then call Notifier1 . ShowAlert notice "geef een waarde in voor b"
  else if is empty [ TextBox4 . Text ]
  then call Notifier1 . ShowAlert notice "geef een waarde in voor h"
  else set Label6 . Text to join [
    TextBox1 . Text *
    TextBox4 . Text
  ] / 2 " cm2"
  
```

Links naar:
 • [Wiskunde](#)

Notifier: popup tekst die de gebruiker waarschuwt als er iets mis is.

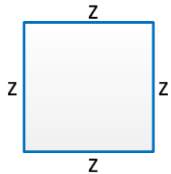
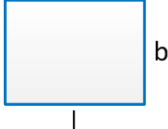
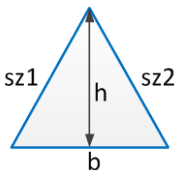
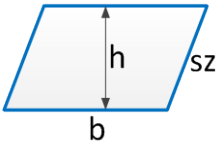
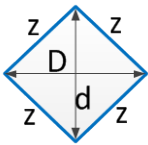
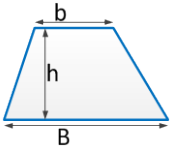
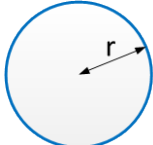
Join: voeg samen

When Do.... : Wanneer Doe dan

If.... Then ... elseif.....then..... else.....: Als Doe dananders als doe dan anders doe je.....

Uitdagingen:

- Speel wat met de kleur, font en lettertype van uw app en maakt er iets persoonlijks van.
- Pas dit programma aan zodat het werkt met 1 Button. Met 1 Button moet dan gelijktijdig de omtrek en de oppervlakte van de driehoek worden berekend.
- Gebruik de "Sound" module onder het "Media" tabscherm om een geluid af te spelen wanneer je op de knop "bereken" drukt. Je kan een aantal korte geluiden terugvinden onder de map van dit project of je kan nieuwe sounds downloaden via websites als 'soundbible.com'. TIP: APPINVENTOR heeft een uitgebreide help functie (enkel Engelstalig). Je kan die raadplegen door op de vraagtekens te drukken.
- Maak nu zelf een nieuwe app voor één van de onderstaande figuren – je hebt de keuze uit : parallellogram , ruit , trapezium, cirkel. De tekeningen en icons kan je in de bestandenmap terugvinden.

		omtrek (=p)	Oppervlakte (=A)
vierkant		$p = 4 \cdot z$	$A = z^2$
rechthoek		$p = 2 \cdot (l + b)$	$A = l \cdot b$
driehoek		$p = \text{som van de zijden}$	$A = \frac{b \cdot h}{2}$
parallellogram		$p = 2 \cdot (b + sz)$	$A = b \cdot h$
ruit		$p = 4 \cdot z$	$A = \frac{D \cdot d}{2}$
trapezium		$p = \text{som van de zijden}$	$A = \frac{(B + b) \cdot h}{2}$
cirkel		$p = 2 \cdot r \cdot \pi$	$A = \pi \cdot r^2$