

```

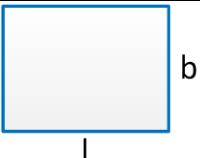
when Button1 .Click
do
  if is empty TextBox1 . Text
  then
    call Notifier1 .ShowAlert
    notice "Geef eerst een waarde in voor z"
  else
    set Label4 . Text to join 4 × TextBox1 . Text " cm "
    set Label6 . Text to join TextBox1 . Text ^ 2 " cm2 "
  
```

Links naar:

- Wiskunde

Uitdagingen:

- Pas de FontSize (lettergrootte) van label1 aan naar 25.
- Pas de TextColor (kleur van de letters) van label1 aan naar een andere kleur dan Zwart.
- Pas de Width (breedte) van Label2, Label3 en Label5 aan naar 130 pixels. Zo lijnen we de textbox en de twee resultaten mooi onder elkaar op.
- Verander de BackgroundColor (achtergrondkleur) van Button1 naar een andere kleur.
- Verander de Backgroundcolor van je Screen1 (Scherm 1) naar een andere kleur
- 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 een rechthoek

		omtrek (=p)	Oppervlakte (=A)
rechthoek		$p = 2 \cdot (l + b)$	$A = l \cdot b$