

1. [**Even tellen** → **peach**³] Samenvatting: Schrijf een programma dat het aantal even getallen bepaalt in een rij niet-negatieve getallen afgesloten met een minus-één.

- Lees in `peach`³ de practicumopgave genaamd *Even Tellen*.
- Schrijf puntsgewijs op wat de ingrediënten van uw programma worden. Met name van belang is welke variabelen nodig zijn en wat hun rol is.
- Open `project TUEConsoleApp.lpr` in map `TUE Console Application` en creëer via 'Project>Save Project As', in een nieuwe map genaamd `Reeks 2 Opgave 1`, een nieuw project genaamd `EvenTellen` (zonder spatie).
- Pas het programma zodanig aan dat het een oplossing voor *Even Tellen* vormt. Dit is een drastische wijziging. Vul als commentaar ook auteur, id.nummer, datum en een korte omschrijving in.
- Controleer uw programma (zie checklist verderop).
- Zend uw definitieve oplossing in.

2. [**Gelijke burens** → **peach**³] Samenvatting: Schrijf een programma dat het aantal paren gelijke burens bepaalt in een rij niet-negatieve getallen afgesloten met een minus-één.

Creëer een nieuw project genaamd `GelijkeBuren` (zonder spatie). Volg verder dezelfde stappen als bij de vorige opgave.

3. [**Dobbelronde** → **peach**³] Samenvatting: Lees 5 worpen en bepaal de hoogste worp en eventuele winnaar van de dobbelronde. Details staan in de huiswerkgroep van `peach`³.

- Maak net als in de eerste opgave een nieuwe map met een nieuw project.

- Volg de ontwerpaanwijzingen op.
- Zend uw definitieve oplossing in binnen de afgesproken termijn.

Zoals u weet kan een aantal getallen op één regel als volgt ingelezen worden:

```
readln ( a, b, c )
```

Dit is een korte notatie voor

```
read ( a )
; read ( b )
; read ( c )
; readln
```

In een herhaling met **while-do** ziet dat er bijv. als volgt uit

```
...
; while ... do begin
    read ( worp )
; ...
end
; readln
```

Checklist

Deze week letten we met name op:

- Functionele correctheid (volgens specificatie)
- Nette opmaak (inspringen, spatiëring, etc.)
- Adequaat commentaar en annotatie (aanhef, variabelen, stappen)
- Verstandig gebruik van constanten en types
- Zinvolle naamgeving
- Volgens gegeven ontwerp werken