

Begrippenlijst		
Module C, les C1 t/m C4		
module C – les C1, Algoritmen		
1.1	- algoritme - reproduceerbaarheid - automatiseerbaarheid	- sequentie, selectie, iteratie
1.2	- algoritme van Euclides	
1.3	- zeef van Eratosthenes	
1.4	- schrikkeljaaralgoritme Gregorius XIII	
1.5	- datum-dag algoritme van Gauss	
1.6	- zelf algoritmen maken	- efficiëntie, effectiviteit
module C – les C2, Programma Structuur Diagrammen (PSD's)		
2.1	- Programma Structuur Diagram	- keuzeblok (selectie)
2.2		- genest keuzeblok
2.3		- volgorde (sequentie)
2.4		- herhalingsblok (iteratie)
2.4	- zelf PSD's maken	- gebruik sequentie, selectie en iteratie
module C – les C3, PSD's maken met Struktograaf		
module C – les C4, Programmeren		
4.1	- programmacode - assemblercode - machinecode - semantiek en syntaxis - BASIC, PASCAL, C - VISUAL BASIC, DELPHI, C++	- object georiënteerde programmeertalen: object, method, klasse
4.2	- eerste generatie - tweede generatie - derde generatie (PASCAL, BASIC) - vierde generatie (SQL)	- machinecode - assemblercode - programmeertalen die via compilers worden vertaald - vanuit object georiënteerde programmeertalen ontwikkelde talen
4.3	- scripting en interpreter	
4.4	- “programmeertalen” op het web	- HTML, Javascript, VBScript, ASP, PHP, MYSQL