# Verklarende woordenlijst

|  |  |
| --- | --- |
| underscore | \_ = liggend streepje |
| label | Stukje tekst |
| image | Afbeelding, maar kan ook een foto zijn |
| picture | Foto, maar wordt ook voor afbeelding gebruikt. |
| User interface | Hiermee wordt de koppeling tussen de mens en een machine bedoeld. Het scherm van onze app is de user interface tussen de mans en het programma in de machine (onze tablet of Smartphone die een berekening voor ons doet) |
| Layout | Een mooie layout betekent dat de stukken tekst, tekeningen en andere gegevens mooi verdeeld zijn over het blad of scherm. |
| Text | letters |
| Numbers | cijfers |
| TextBox | Vak waarin je tijdens het programma je eigen tekst of nummers kan invullen. |
| Numbers only |  |
| Width | breedte |
| Pixel - Pixels | Beeldpunt. Een scherm is opgebouwd uit een aantal beeldpunten. Goede schermen hebben er meer, goedkopere minder. |
| Height | hoogte |
| Join | Voeg samen |
| Error | Een fout |
| Runtime Error | Een fout die voorkomt wanneer het programma loopt. |
| Notifier | Een verwittiging, een waarschuwing |
| Click | Letterlijk: klik; Wanneer er hierop geklikt wordt |
| When … Do | Wanneer ….. waar is, dan doe je dit ….. |
| If …Then…..Else | Als …. Waar is, dan doe je dit …. Anders doe je dit ….. |
| Is Empty? | Is dit leeg? |
| Show Alert | Toon een waarschuwing |
| Notice | Bericht of waarschuwing |
| Icon | Icoon tje – kleine afbeelding waarop je moet klikken om een app te openen. |