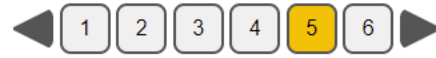


Challenge omgeving uitleg



Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes



Exporteer! Importeer! Link delen! Scores!

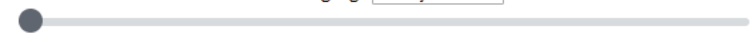
Logica
Rekenen
Variabelen

- Systeem
- Heeft berichten
- Aantal berichten
- Versturen
- Versturen met getal 0
- Niet versturen
- Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot
- Niks verstuurd vorig tijdslot
- Collisie vorig tijdslot
- Succesvol verstuurd vorig tijdslot
- Getal verstuurd vorig tijdslot

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waardes op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waardes bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Simuleer! Hervat Stap

Vertraging: Per tijdslot



Challenge omgeving uitleg



Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes

In het midden maken we een protocol voor de systemen



Systeem

- Logica
- Rekenen
- Variabelen

- Heeft berichten
- Aantal berichten
- Versturen
- Versturen met getal 0
- Niet versturen
- Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot
- Niks verstuurd vorig tijdslot
- Collisie vorig tijdslot
- Succesvol verstuurd vorig tijdslot
- Getal verstuurd vorig tijdslot

als Kans van 25 %
voer uit Versturen

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Simuleer!

Hervat

Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg

Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes

Systemeem: Logica, Rekenen, Variabelen

Heeft berichten, Aantal berichten, Versturen

Hier zien we ons huidige protocol

als Kans van 25% %
voer uit Versturen

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Simuleer! Hervat Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg

The screenshot shows a simulation environment interface. At the top, there are navigation buttons labeled 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', and 'Systeem 4'. A red box highlights the 'Systeem 4' tab. Below the tabs, there is a 'Succes' section with a list of actions: 'Systeem', 'Logica', 'Rekenen', and 'Variabelen'. A speech bubble points to the 'Systeem' section, containing the text: 'Het protocol geldt voor voor alle systemen'. To the right, there are buttons for 'Exporteer!', 'Importeer!', 'Link delen!', and 'Scores!'. The main workspace is a grid with a red border, containing a code block: 'als Kans van 25 % voer uit Versturen'. At the bottom, there are buttons for 'Simuleer!', 'Hervat', and 'Stap', along with a 'Vertraging: Per tijdslot' dropdown menu.

Exporteer! Importeer! Link delen! Scores!

Tijdslot Systeem 1 Systeem 2 Systeem 3 Systeem 4 Succes

Systeem Heeft berichten
Logica
Rekenen Aantal berichten
Variabelen Versturen

Het protocol geldt voor voor alle systemen

als Kans van 25 %
voer uit Versturen

Simuleer! Hervat Stap

Vertraging: Per tijdslot

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waardes op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waardes bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Challenge omgeving uitleg

The screenshot shows a simulation environment interface. At the top, there are navigation buttons: 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', 'Systeem 4', and 'Succes'. A progress bar at the top center shows steps 1 through 6, with step 5 highlighted in yellow. On the right side, there are buttons for 'Exporteer!', 'Importeer!', 'Link delen!', and 'Scores!'. The main workspace is a grid where a block is being assembled: 'als' (if) - 'Kans van' (chance of) - '25 %' - 'voer uit' (output) - 'Versturen' (send). A red box highlights a vertical palette of blocks on the left, including: 'Heeft berichten', 'Aantal berichten', 'Versturen', 'Versturen met getal' (with a value of 0), 'Niet versturen', 'Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot', 'Niks verstuurd vorig tijdslot', 'Collisie vorig tijdslot', 'Succesvol verstuurd vorig tijdslot', and 'Getal verstuurd vorig tijdslot'. A callout box points to this palette with the text: 'Dit zijn de blokken die we kunnen gebruiken'. At the bottom, there are buttons for 'Simuleer!', 'Hervat', and 'Stap', along with a 'Vertraging:' (delay) dropdown menu set to 'Per tijdslot'.

Exporteer! Importeer! Link delen! Scores!

Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes

Systemen: Logica, Rekenen, Variabelen

Heeft berichten

Aantal berichten

Versturen

Versturen met getal 0

Niet versturen

Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot

Niks verstuurd vorig tijdslot

Collisie vorig tijdslot

Succesvol verstuurd vorig tijdslot

Getal verstuurd vorig tijdslot

als Kans van 25 % voer uit Versturen

Dit zijn de blokken die we kunnen gebruiken

Simuleer! Hervat Stap

Vertraging: Per tijdslot

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Challenge omgeving uitleg



Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes



Exporteer! Importeer! Link delen! Scores!

- Systeem
- Logica
- Rekenen
- Variabelen

- Heeft berichten
- Aantal berichten
- Versturen
- Versturen met getal 0
- Niet versturen
- Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot
- Niks verstuurd vorig tijdslot
- Collisie vorig tijdslot
- Succesvol verstuurd vorig tijdslot
- Getal verstuurd vorig tijdslot

```
als Kans van 25 %  
voer uit Versturen
```

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Dit zijn de verschillende categorieën waarin de blokken zitten

Simuleer! Hervat Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg

The screenshot shows a challenge environment interface. At the top, there are navigation buttons: 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', 'Systeem 4', and 'Succes'. Below these are tabs for 'Logica', 'Rekenen', and 'Variabelen'. A central panel displays a list of logic blocks for 'Systeem', including 'Heeft berichten', 'Aantal berichten', 'Versturen', 'Versturen met getal' (with a value of 0), 'Niet versturen', 'Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot', 'Niks verstuurd vorig tijdslot', 'Collisie vorig tijdslot', 'Succesvol verstuurd vorig tijdslot', and 'Getal verstuurd vorig tijdslot'. A central workspace contains a logic block: 'als' (if) with 'Kans van 25 %' (chance of 25%) and 'voer uit' (output) with 'Versturen' (send). At the bottom, there are buttons for 'Simuleer!' (Simulate!), 'Hervat' (Restart), and 'Stap' (Step), along with a 'Vertraging: Per tijdslot' (Delay: Per time slot) dropdown. On the right side, there are buttons for 'Exporteer!' (Export!), 'Importeer!' (Import!), 'Link delen!' (Share link!), and 'Scores!' (Scores!). A red box highlights the right side of the interface, containing a text box with the following text:

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

A speech bubble points to the right side of the interface, containing the text: 'Aan de rechterkant staat extra uitleg voor het level'.

Challenge omgeving uitleg

The screenshot shows a software interface for a challenge environment. At the top left, there is a Wi-Fi icon and a navigation bar with tabs for 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', 'Systeem 4', and 'Succes'. Below this is a list of system components: 'Systeem', 'Logica', 'Rekenen', and 'Variabelen'. A central panel displays a list of actions such as 'Heeft berichten', 'Aantal berichten', 'Versturen', 'Versturen met getal', 'Niet versturen', 'Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot', 'Niks verstuurd vorig tijdslot', 'Collisie vorig tijdslot', 'Succesvol verstuurd vorig tijdslot', and 'Getal verstuurd vorig tijdslot'. A callout box with a black border and white background points to a row of buttons labeled 1 through 6, with button 5 highlighted in yellow. The text inside the callout box reads: 'Bovenin kunnen we het level kiezen'. On the right side, there are four buttons: 'Exporteer!', 'Importeer!', 'Link delen!', and 'Scores!'. Below these is a text box explaining variables: 'We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waardes op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waardes bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.' The main workspace is a grid with a block of code: 'als' (if) block containing 'Kans van 25 %' (chance of 25%) and 'voer uit Versturen' (output send). At the bottom left, there are three buttons: 'Simuleer!' (Simulate!), 'Hervat' (Restart), and 'Stap' (Step). Below these is a 'Vertraging:' (Delay) dropdown menu set to 'Per tijdslot' (Per time slot) and a progress bar.

Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes

Systemen: Logica, Rekenen, Variabelen

Acties: Heeft berichten, Aantal berichten, Versturen, Versturen met getal, Niet versturen, Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot, Niks verstuurd vorig tijdslot, Collisie vorig tijdslot, Succesvol verstuurd vorig tijdslot, Getal verstuurd vorig tijdslot

Exporteer! | Importeer! | Link delen! | Scores!

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waardes op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waardes bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

als
Kans van 25 %
voer uit Versturen

Simuleer! | Hervat | Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg

The image shows a software interface for a simulation challenge. On the left, a sidebar is highlighted with a red border. A callout bubble points to this sidebar with the text: "Aan de linkerkant zien we het resultaat van de simulatie". The sidebar contains a list of simulation results: "Versturen met getal 0", "Niet versturen", "Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot", "Niks verstuurd vorig tijdslot", "Collisie vorig tijdslot", "Succesvol verstuurd vorig tijdslot", and "Getal verstuurd vorig tijdslot".

At the top right, there are four buttons: "Exporteer!", "Importeer!", "Link delen!", and "Scores!". Below these is a text box: "We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waardes op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waardes bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem."

The main workspace is a grid with a script block: "als Kans van 25 % voer uit Versturen". At the bottom left, there are three buttons: "Simuleer!", "Hervat", and "Stap". Below them is a slider for "Vertraging:" set to "Per tijdslot".

Challenge omgeving uitleg

The screenshot shows a simulation environment interface. At the top, there are navigation buttons: 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', 'Systeem 4', and 'Succes'. A progress indicator shows steps 1 through 6, with step 5 highlighted. On the right, there are buttons for 'Exporteer!', 'Importeer!', 'Link delen!', and 'Scores!'. The main workspace is a grid with a block of code: 'als' (if) block containing 'Kans van 25 %' (Chance of 25 %) and 'voer uit Versturen' (output Send). A callout box points to the 'Simuleer!' button at the bottom left. The bottom right has zoom controls and a trash icon. A text box on the right explains variables.

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

We kunnen een nieuwe simulatie starten door op de simuleer knop te klikken

Simuleer! Hervat Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg

The screenshot shows a simulation environment interface. At the top, there are navigation buttons: 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', 'Systeem 4', and 'Succes'. A progress bar at the top center shows steps 1 through 6, with step 5 highlighted. On the right, there are buttons for 'Exporteer!', 'Importeer!', 'Link delen!', and 'Scores!'. The main workspace is a grid where a block is placed: 'als' (if) with 'Kans van 25 %' (chance of 25%) and 'voer uit' (output) with 'Versturen' (send).

On the left, a sidebar lists categories: 'Logica', 'Rekenen', and 'Variabelen'. Below these are various event blocks: 'Heeft berichten', 'Aantal berichten', 'Versturen', 'Versturen met getal 0', 'Niet versturen', 'Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot', 'Niks verstuurd vorig tijdslot', 'Collisie vorig tijdslot', 'Succesvol verstuurd vorig tijdslot', and 'Getal verstuurd vorig tijdslot'.

At the bottom, there are three buttons: 'Simuleer!' (highlighted with a red box), 'Hervat' (resets), and 'Stap' (step). Below these is a 'Vertraging: Per tijdslot' (delay: per time slot) dropdown menu.

A callout box points to the 'Simuleer!' button with the text: 'Door nog een keer te klikken kunnen we de simulatie stoppen' (By clicking one more time we can stop the simulation).

On the right side, there is a text box: 'We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.' (We can now also create variables. We can use these to store values so we can use them again later. Each system keeps its own values. They can therefore be different per system.)

Challenge omgeving uitleg

The screenshot shows a simulation environment interface. At the top, there are navigation buttons: 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', 'Systeem 4', and 'Succes'. A progress indicator shows steps 1 through 6, with step 5 highlighted. On the right, there are buttons for 'Exporteer!', 'Importeer!', 'Link delen!', and 'Scores!'. The main workspace is a grid where a block is placed: 'als' (if) - 'Kans van' (chance of) - '25 %' - 'voer uit' (output) - 'Versturen' (send). A callout box points to the 'Hervat' (Resume) button in the bottom control bar, which is highlighted with a red border. The control bar also includes 'Simuleer!' (Simulate), 'Stap' (Step), and a 'Vertraging: Per tijdslot' (Delay: Per time slot) dropdown. A right-hand panel contains text explaining variables.

Met de hervat knop kunnen we verdergaan met een gestopte simulatie

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Challenge omgeving uitleg

The screenshot shows a simulation environment interface. At the top, there are navigation buttons: 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', 'Systeem 4', and 'Succes'. A progress indicator shows steps 1 through 6, with step 5 highlighted. On the right, there are buttons for 'Exporteer!', 'Importeer!', 'Link delen!', and 'Scores!'. The main workspace is a grid where a script is being built. The script includes blocks for 'Heeft berichten', 'Aantal berichten', 'Versturen', 'Versturen met getal' (with a value of 0), 'Niet versturen', 'Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot', 'Niks verstuurd vorig tijdslot', 'Collisie vorig tijdslot', 'Succesvol verstuurd vorig tijdslot', and 'Getal verstuurd vorig tijdslot'. A blue 'als' (if) block is currently selected, containing a 'Kans van 25 %' block and a 'Versturen' block. On the right side, there is a text box explaining variables: 'We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.' At the bottom, there are control buttons: 'Simuleer!' (green), 'Hervat' (blue), and 'Stap' (red). A callout box points to the 'Stap' button with the text: 'Met de stap knop kunnen we stapje voor stapje door de simulatie gaan'. Below the buttons, there is a 'Vertraging:' dropdown menu set to 'Per tijdslot'.

Exporteer! Importeer! Link delen! Scores!

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Met de stap knop kunnen we stapje voor stapje door de simulatie gaan

Simuleer! Hervat **Stap**

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg

The screenshot shows a simulation environment interface. At the top, there are navigation buttons: 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', 'Systeem 4', and 'Succes'. A progress indicator shows steps 1 through 6, with step 5 highlighted. On the right, there are buttons for 'Exporteer!', 'Importeer!', 'Link delen!', and 'Scores!'. The main workspace is a grid where a script is being built. The script includes blocks for 'Heeft berichten', 'Aantal berichten', 'Versturen', 'Versturen met getal' (with a value of 0), 'Niet versturen', 'Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot', 'Niks verstuurd vorig tijdslot', 'Collisie vorig tijdslot', 'Succesvol verstuurd vorig tijdslot', and 'Getal verstuurd vorig tijdslot'. A blue 'als' (if) block is attached to the 'Versturen met getal' block, containing a 'Kans van 25 %' block and a 'Versturen' block. On the right side, there is a text box explaining variables: 'We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.' At the bottom, there are control buttons: 'Simuleer!', 'Hervat', and 'Stap'. A red box highlights the 'Vertraging' (delay) control, which is set to 'Per tijdslot' and includes a slider.

Met de slider kunnen we de simulatie slomer of sneller laten gaan

Challenge omgeving uitleg

Tijdslot 0 | **Systeem 1** | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes

1 2 3 4 **5** 6

Exporteer! Importeer! Link delen! Scores!

Systeem

- Logica
- Rekenen
- Variabelen

Heeft berichten

Aantal berichten

Versturen

Als we stap voor stap door het programma gaan kunnen we zien bij welk blok we zijn

Niks verstuurd vorig tijdslot

Collisie vorig tijdslot

Succesvol verstuurd vorig tijdslot

Getal verstuurd vorig tijdslot

als ? Kans van 25 %

voer uit versturen

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Simuleer! Hervat Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg

The screenshot displays a challenge environment interface. At the top, there is a navigation bar with a Wi-Fi icon, a tab bar with 'Tijdslot 0' and 'Systeem 1' selected, and buttons for 'Exporteer!', 'Importeer!', 'Link delen!', and 'Scores!'. Below the tab bar, a list of categories (Logica, Rekenen, Variabelen) and blocks (Heeft berichten, Aantal berichten, Versturen) is visible. The main workspace is a grid where a block is being assembled: 'als' (if) - 'Kans van 25%' (chance of 25%) - 'voert uit' (do) - 'versturen' (send). A red box highlights the 'Kans van 25%' block, and a callout box points to it with the text: 'Door op het vraagteken te klikken kunnen we de uitkomst van het blok zien' (By clicking on the question mark, we can see the result of the block). On the right, a text panel explains: 'We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.' (We can now also create variables. These can be used to store values to use them again later. Each system keeps its own values. They can therefore be different per system.) At the bottom, there are control buttons: 'Simuleer!' (Simulate!), 'Hervat' (Restart), 'Stap' (Step), and a 'Vertraging: Per tijdslot' (Delay: Per time slot) dropdown menu.

Challenge omgeving uitleg

| Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|
| 0 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 1 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 2 | 5 | 0 | 10 | 0 | X |
| 3 | 5 | 0 | 10 | 0 | X |
| 4 | 5 | 0 | 10 | 0 | ✓ |
| 5 | 10 | 5 | 10 | 0 | ✓ |
| 6 | 9 | 5 | 10 | 0 | - |
| 7 | 9 | 5 | 10 | 0 | ✓ |
| 8 | 9 | 4 | 10 | 0 | - |
| 9 | 9 | 4 | 10 | 0 | ✓ |
| 10 | 9 | 4 | 10 | 5 | - |
| 11 | 9 | 4 | 10 | 5 | ✓ |
| 12 | 8 | 4 | 10 | 5 | - |
| 13 | 8 | 4 | 10 | 5 | X |
| 14 | 8 | 4 | 10 | 5 | X |
| 15 | 8 | 4 | 10 | 10 | - |
| 16 | 8 | 4 | 10 | 10 | X |
| 17 | 8 | 4 | 10 | 10 | ✓ |
| 18 | 8 | 4 | 9 | 10 | ✓ |
| 19 | 7 | 4 | 9 | 10 | X |
| 20 | 7 | 14 | 9 | 10 | ✓ |
| 21 | 7 | 13 | 9 | 10 | - |
| 22 | 7 | 13 | 9 | 10 | - |
| 23 | 7 | 13 | 9 | 10 | ✓ |
| 24 | 7 | 13 | 8 | 10 | X |
| 25 | 7 | 13 | 13 | 10 | X |
| 26 | 7 | 13 | 13 | 10 | - |
| 27 | 7 | 13 | 13 | 10 | ✓ |
| 28 | 7 | 13 | 13 | 9 | - |
| 29 | 7 | 13 | 13 | 9 | - |
| 30 | 7 | 13 | 13 | 9 | ✓ |
| 31 | 7 | 12 | 13 | 9 | ✓ |

Als de simulatie is uitgevoerd zien we het resultaat

Exporteer! Importeer! Link delen! Scores!

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Versturen met getal 0

Niet versturen

Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot

Niks verstuurd vorig tijdslot

Collisie vorig tijdslot

Succesvol verstuurd vorig tijdslot

Getal verstuurd vorig tijdslot

als Kans van 25 %
voer uit Versturen

Simuleer!

Hervat

Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg



| Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|
| 0 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 1 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 2 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 3 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 4 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 5 | 10 | 0 | 10 | 0 | - |
| 6 | 9 | 0 | 10 | 0 | - |
| 7 | 9 | 0 | 10 | 0 | - |
| 8 | 9 | 0 | 10 | 0 | - |
| 9 | 9 | 4 | 10 | 0 | ✓ |
| 10 | 9 | 4 | 10 | 5 | - |
| 11 | 9 | 4 | 10 | 5 | ✓ |
| 12 | 8 | 4 | 10 | 5 | - |
| 13 | 8 | 4 | 10 | 5 | ✗ |
| 14 | 8 | 4 | 10 | 5 | ✗ |
| 15 | 8 | 4 | 10 | 10 | - |
| 16 | 8 | 4 | 10 | 10 | ✗ |
| 17 | 8 | 4 | 10 | 10 | ✓ |
| 18 | 8 | 4 | 9 | 10 | ✓ |
| 19 | 7 | 4 | 9 | 10 | ✗ |
| 20 | 7 | 14 | 9 | 10 | ✓ |
| 21 | 7 | 13 | 9 | 10 | - |
| 22 | 7 | 13 | 9 | 10 | - |
| 23 | 7 | 13 | 9 | 10 | ✓ |
| 24 | 7 | 13 | 8 | 10 | ✗ |
| 25 | 7 | 13 | 13 | 10 | ✗ |
| 26 | 7 | 13 | 13 | 10 | - |
| 27 | 7 | 13 | 13 | 10 | ✓ |
| 28 | 7 | 13 | 13 | 9 | - |
| 29 | 7 | 13 | 13 | 9 | - |
| 30 | 7 | 13 | 13 | 9 | ✓ |
| 31 | 7 | 12 | 13 | 9 | ✓ |

Dit is in welk tijdslot we zitten

Systeem

- Logica
- Rekenen
- Variabelen

- Heeft berichten
- Aantal berichten
- Versturen
- Versturen met getal 0
- Niet versturen
- Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot
- Niks verstuurd vorig tijdslot
- Collisie vorig tijdslot
- Succesvol verstuurd vorig tijdslot
- Getal verstuurd vorig tijdslot

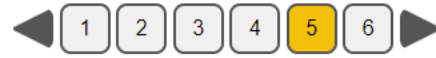
als Kans van 25 %
voer uit Versturen

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.



Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg



| Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|
| 0 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 1 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 2 | 5 | 0 | 10 | 0 | X |
| 3 | 5 | 0 | 10 | 0 | X |
| 4 | 5 | 0 | 10 | 0 | ✓ |
| 5 | 10 | 5 | 10 | 0 | ✓ |
| 6 | 9 | 5 | 10 | 0 | - |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | 8 | 4 | 10 | 5 | X |
| 14 | 8 | 4 | 10 | 5 | X |
| 15 | 8 | 4 | 10 | 10 | - |
| 16 | 8 | 4 | 10 | 10 | X |
| 17 | 8 | 4 | 10 | 10 | ✓ |
| 18 | 8 | 4 | 9 | 10 | ✓ |
| 19 | 7 | 4 | 9 | 10 | X |
| 20 | 7 | 14 | 9 | 10 | ✓ |
| 21 | 7 | 13 | 9 | 10 | - |
| 22 | 7 | 13 | 9 | 10 | - |
| 23 | 7 | 13 | 9 | 10 | ✓ |
| 24 | 7 | 13 | 8 | 10 | X |
| 25 | 7 | 13 | 13 | 10 | X |
| 26 | 7 | 13 | 13 | 10 | - |
| 27 | 7 | 13 | 13 | 10 | ✓ |
| 28 | 7 | 13 | 13 | 9 | - |
| 29 | 7 | 13 | 13 | 9 | - |
| 30 | 7 | 13 | 13 | 9 | ✓ |
| 31 | 7 | 12 | 13 | 9 | ✓ |

Als een vakje blauw is dan heeft een systeem geprobeerd te sturen

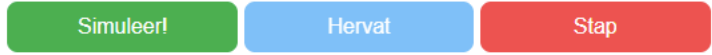
Systeem

- Logica
- Rekenen
- Variabelen

- Heeft berichten
- Aantal berichten
- Versturen
- Versturen met getal
- Niet versturen
- Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot
- Niks verstuurd vorig tijdslot
- Collisie vorig tijdslot
- Succesvol verstuurd vorig tijdslot
- Getal verstuurd vorig tijdslot

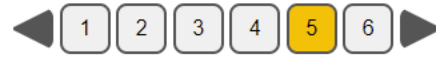
als Kans van 25 %
voer uit Versturen

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.



Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg



| Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|
| 0 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 1 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 2 | 5 | 0 | 10 | 0 | X |
| 3 | 5 | 0 | 10 | 0 | X |
| 4 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 5 | 10 | 5 | 0 | 0 | - |
| 6 | 9 | 5 | 0 | 0 | - |
| 7 | 9 | 5 | 0 | 0 | - |
| 8 | 9 | 4 | 0 | 0 | - |
| 9 | 9 | 4 | 0 | 0 | - |
| 10 | 9 | 4 | 0 | 0 | - |
| 11 | 9 | 4 | 10 | 5 | ✓ |
| 12 | 8 | 4 | 10 | 5 | - |
| 13 | 8 | 4 | 10 | 5 | X |
| 14 | 8 | 4 | 10 | 5 | X |
| 15 | 8 | 4 | 10 | 10 | - |
| 16 | 8 | 4 | 10 | 10 | X |
| 17 | 8 | 4 | 10 | 10 | ✓ |
| 18 | 8 | 4 | 9 | 10 | ✓ |
| 19 | 7 | 4 | 9 | 10 | X |
| 20 | 7 | 14 | 9 | 10 | ✓ |
| 21 | 7 | 13 | 9 | 10 | - |
| 22 | 7 | 13 | 9 | 10 | - |
| 23 | 7 | 13 | 9 | 10 | ✓ |
| 24 | 7 | 13 | 8 | 10 | X |
| 25 | 7 | 13 | 13 | 10 | X |
| 26 | 7 | 13 | 13 | 10 | - |
| 27 | 7 | 13 | 13 | 10 | ✓ |
| 28 | 7 | 13 | 13 | 9 | - |
| 29 | 7 | 13 | 13 | 9 | - |
| 30 | 7 | 13 | 13 | 9 | ✓ |
| 31 | 7 | 12 | 13 | 9 | ✓ |

Het getal in het vakje geeft aan hoeveel berichten het systeem nog heeft

Systeem

- Logica
- Rekenen
- Variabelen

Heeft berichten

Aantal berichten

Versturen

Niks verstuurd vorig tijdslot

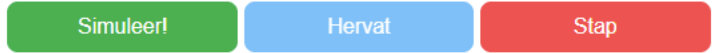
Collisie vorig tijdslot

Succesvol verstuurd vorig tijdslot

Getal verstuurd vorig tijdslot

als Kans van 25 % voer uit Versturen

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.



Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg



| Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|
| 0 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 1 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 2 | 5 | 0 | 10 | 0 | X |
| 3 | 5 | 0 | 10 | 0 | X |
| 4 | 5 | 0 | 10 | 0 | ✓ |
| 5 | 10 | 5 | 10 | 0 | ✓ |
| 6 | 9 | 5 | 10 | 0 | - |
| 7 | 9 | 5 | 10 | 0 | ✓ |
| 8 | 9 | 4 | 10 | 0 | - |
| 9 | 9 | 4 | 10 | 0 | ✓ |
| 10 | 9 | 4 | 10 | 5 | - |
| 11 | 9 | 4 | 10 | 5 | ✓ |
| 12 | 8 | 4 | 10 | 5 | - |
| 13 | 8 | 4 | 10 | 5 | X |
| 14 | 8 | 4 | 10 | 5 | X |
| 15 | 8 | 4 | 10 | 10 | - |
| 16 | 8 | 4 | 10 | 10 | X |
| 17 | 8 | 4 | 10 | 10 | ✓ |
| 18 | 8 | 4 | 9 | 10 | ✓ |
| 19 | 7 | 4 | 9 | 10 | X |
| 20 | 7 | 14 | 9 | 10 | ✓ |
| 21 | 7 | 13 | 9 | 10 | - |
| 22 | 7 | 13 | 9 | 10 | - |
| 23 | 7 | 13 | 9 | 10 | ✓ |
| 24 | 7 | 13 | 8 | 10 | X |
| 25 | 7 | 13 | 13 | 10 | X |
| 26 | 7 | 13 | 13 | 10 | - |
| 27 | 7 | 13 | 13 | 10 | ✓ |
| 28 | 7 | 13 | 13 | 9 | - |
| 29 | 7 | 13 | 13 | 9 | - |
| 30 | 7 | 13 | 13 | 9 | ✓ |
| 31 | 7 | 12 | 13 | 9 | ✓ |

Hier zien we het resultaat:

- **Groen: succesvol gestuurd**
 - Als 1 systeem probeert te sturen
- **Geel: Niks gestuurd**
 - 0 systemen proberen te sturen
- **Rood: Collisie**
 - Meerdere systemen probeerden te versturen en praatten door elkaar heen

Exporteer!

Importeer!

Link delen!

Scores!

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Collisie vorig tijdslot

Succesvol verstuurd vorig tijdslot

Getal verstuurd vorig tijdslot

als Kans van 25 %
voer uit Versturen

Simuleer!

Hervat

Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg



| Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|
| 0 | 5 | 0 | 10 | 0 | ✓ 0 |
| 1 | 5 | 0 | 10 | 0 | - |
| 2 | 5 | 0 | 10 | 0 | ✓ 10 |
| 3 | 5 | 0 | 9 | 0 | - |
| 4 | 5 | 0 | 9 | 0 | X |
| 5 | 10 | 5 | 9 | 0 | ✓ 5 |
| 6 | 10 | 4 | 9 | 0 | - |
| 7 | 10 | 4 | 9 | 0 | ✓ 10 |
| 8 | 9 | 4 | 9 | 0 | - |
| 9 | 9 | 4 | 9 | 0 | X |
| 10 | 9 | 4 | 9 | 5 | ✓ 4 |
| 11 | 9 | 3 | 9 | 5 | ✓ 9 |
| 12 | 9 | 3 | 8 | 5 | ✓ 9 |
| 13 | 8 | 3 | 8 | 5 | - |
| 14 | 8 | 3 | 8 | 5 | - |
| 15 | 8 | 3 | 8 | 10 | ✓ 3 |
| 16 | 8 | 2 | 8 | 10 | - |
| 17 | 8 | 2 | 8 | 10 | - |
| 18 | 8 | 2 | 8 | 10 | X |
| 19 | 8 | 2 | 8 | 10 | X |
| 20 | 8 | 12 | 8 | 10 | X |
| 21 | 8 | 12 | 8 | 10 | ✓ 12 |
| 22 | 8 | 11 | 8 | 10 | - |
| 23 | 8 | 11 | 8 | 10 | ✓ 11 |
| 24 | 8 | 10 | 8 | 10 | ✓ 8 |
| 25 | 7 | 10 | 13 | 10 | X |
| 26 | 7 | 10 | 13 | 10 | - |
| 27 | 7 | 10 | 13 | 10 | - |
| 28 | 7 | 10 | 13 | 10 | X |
| 29 | 7 | 10 | 13 | 10 | X |
| 30 | 7 | 10 | 13 | 10 | ✓ 10 |
| 31 | 7 | 9 | 13 | 10 | - |

Als je een getal meestuurt en het is succesvol, dan kun je deze naast het vinkje zien. In het protocol kun je afspreken wat dit getal betekent.

Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot

Niks verstuurd vorig tijdslot

Collisie vorig tijdslot

Succesvol verstuurd vorig tijdslot

Getal verstuurd vorig tijdslot

```
als  
  Kans van 25 %  
voer uit  
  Versturen met getal Aantal berichten
```

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.



Vertraging: Per tijdslot



Challenge omgeving uitleg

The screenshot shows a challenge environment interface. At the top, there are navigation buttons: 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', 'Systeem 4', and 'Succes'. Below these are control buttons: 'Simuleer!', 'Hervat', and 'Stap'. A dropdown menu for 'Vertraging' is set to 'Per tijdslot'. The main area is divided into a left sidebar with categories 'Logica', 'Rekenen', and 'Variabelen', and a central list of system events. The events list includes: 'Heeft berichten', 'Aantal berichten', 'Versturen', 'Versturen met getal' (with a value of 0), 'Niet versturen', 'Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot', 'Niks verstuurd vorig tijdslot', 'Collisie vorig tijdslot', 'Succesvol verstuurd vorig tijdslot', and 'Getal verstuurd vorig tijdslot'. To the right of the events list is a code editor with a grid background. A code block is visible: 'als' (if) with a condition 'Kans van' (Chance of) set to '25 %', followed by the action 'voer uit' (do) 'Versturen' (send). At the top right of the interface are buttons: 'Exporteer!' (highlighted with a red box), 'Importeer!', 'Link delen!', and 'Scores!'. A callout box points to the 'Exporteer!' button with the text: 'Met de exporteer knop kunnen we ons programma opslaan'. Another callout box on the right explains: 'We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waardes op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waardes bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.'

1 2 3 4 5 6

Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes

Logica
Rekenen
Variabelen

Systemen:

- Heeft berichten
- Aantal berichten
- Versturen
- Versturen met getal 0
- Niet versturen
- Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot
- Niks verstuurd vorig tijdslot
- Collisie vorig tijdslot
- Succesvol verstuurd vorig tijdslot
- Getal verstuurd vorig tijdslot

Simuleer! Hervat Stap

Vertraging: Per tijdslot

Exporteer! Importeer! Link delen! Scores!

Met de exporteer knop kunnen we ons programma opslaan

We kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waardes op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waardes bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Challenge omgeving uitleg

The screenshot displays a challenge environment interface. At the top, there are navigation buttons: 'Exporteer!' (green), 'Importeer!' (red), 'Link delen!' (yellow), and 'Scores!' (blue). Below these are tabs for 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', 'Systeem 4', and 'Succes'. A progress indicator shows steps 1 through 6, with step 5 highlighted in yellow. The main area is divided into a left sidebar with categories 'Logica', 'Rekenen', and 'Variabelen', and a central workspace. The workspace contains a list of system actions: 'Heeft berichten', 'Aantal berichten', 'Versturen', 'Versturen met getal' (with a value of 0), 'Niet versturen', 'Heeft zelf verstuurd vorig tijdslot', 'Niks verstuurd vorig tijdslot', 'Collisie vorig tijdslot', 'Succesvol verstuurd vorig tijdslot', and 'Getal verstuurd vorig tijdslot'. A code editor in the center shows a block: 'als' (if) with 'Kans van 25%' (chance of 25%) and 'voer uit' (do) with 'Versturen' (send). At the bottom, there are control buttons: 'Simuleer!' (green), 'Hervat' (blue), and 'Stap' (red). A dropdown menu for 'Vertraging:' (delay) is set to 'Per tijdslot' (per time slot).

Met de importeer knop kunnen we ons opgeslagen programma openen

kunnen nu ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij. Ze kunnen dus verschillend zijn per systeem.

Challenge omgeving uitleg

The screenshot shows a software interface for a challenge environment. At the top, there are navigation buttons: 'Exporteer!', 'Importeer!', 'Link delen!' (highlighted with a red box), and 'Scores!'. Below these are tabs for 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', 'Systeem 4', and 'Succes'. A progress indicator shows steps 1 through 6, with step 5 highlighted in yellow. On the left, a sidebar lists categories: 'Logica', 'Rekenen', and 'Variabelen'. The main workspace contains a list of system actions on the left and a central area with a Scratch-style block: 'als' (if) containing 'Kans van 25 %' (chance of 25%) and 'voer uit' (do) containing 'Versturen' (send). At the bottom, there are control buttons: 'Simuleer!', 'Hervat', and 'Stap', along with a 'Vertraging' (delay) dropdown set to 'Per tijdslot'. A callout box on the right contains the text: 'Met de link delen knop krijgen we een linkje om ons programma te delen'. A small text box in the top right corner explains that variables can be used to store values and are shared across systems.

Met de link delen knop krijgen we een linkje om ons programma te delen

We kunnen ook variabelen maken. Deze kunnen we gebruiken om waarden op te slaan om later te gebruiken. Elk systeem houdt een kopie van deze variabelen bij. Ze kunnen dus worden gebruikt in elk systeem.

Challenge omgeving uitleg

The screenshot shows a simulation environment interface. At the top, there are navigation buttons labeled 1 through 6, with button 5 highlighted in yellow. Below this is a menu bar with tabs for 'Tijdslot', 'Systeem 1', 'Systeem 2', 'Systeem 3', 'Systeem 4', and 'Succes'. The main workspace is divided into a left sidebar with categories 'Logica', 'Rekenen', and 'Variabelen', and a central canvas with a grid background. The canvas contains a block of code: 'als' (if) block with 'Kans van' (chance of) set to 25% and 'voer uit' (do) block containing 'Versturen' (send). A callout box with a white background and black border points to the 'Scores!' button in the top right corner, containing the text: 'Met scores knop kunnen we de scores zien'. At the bottom, there are control buttons: 'Simuleer!' (Simulate), 'Hervat' (Restart), and 'Stap' (Step), along with a 'Vertraging:' (Delay) dropdown menu set to 'Per tijdslot' (Per time slot).

Expoteer! Importeer! Link delen! Scores!

We kunnen nu ook variabelen gebruiken. Deze kunnen we gebruiken om de scores op te slaan om ze later weer te gebruiken. Elk systeem houdt zijn eigen waarden bij, dus...

Met scores knop kunnen we de scores zien

Simuleer! Hervat Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg



Sluiten

| Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|
| 0 | 5 | 0 | 10 | 0 | X |
| 1 | 5 | 0 | 10 | 0 | ✓ 0 |
| 2 | 4 | 0 | 10 | 0 | X |
| 3 | 4 | 0 | 10 | 0 | ✓ 1 |
| 4 | 4 | 0 | 9 | 0 | ✓ 0 |
| 5 | 8 | 5 | 9 | 0 | X |
| 6 | 8 | 5 | 9 | 0 | ✓ 2 |
| 7 | 8 | 4 | 9 | 0 | ✓ 0 |
| 8 | 7 | 4 | 9 | 0 | ✓ 1 |
| 9 | 7 | 4 | 8 | 0 | ✓ 2 |
| 10 | 7 | 3 | 8 | 5 | X |
| 11 | 7 | 3 | 8 | 5 | ✓ 3 |
| 12 | 7 | 3 | 8 | 4 | ✓ 0 |
| 13 | 6 | 3 | 8 | 4 | ✓ 1 |
| 14 | 6 | 3 | 7 | 4 | ✓ 2 |
| 15 | 6 | 2 | 7 | 9 | ✓ 3 |
| 16 | 6 | 2 | 7 | 8 | ✓ 0 |
| 17 | 5 | 2 | 7 | 8 | ✓ 1 |
| 18 | 5 | 2 | 6 | 8 | ✓ 2 |
| 19 | 5 | 1 | 6 | 8 | ✓ 3 |
| 20 | 5 | 11 | 6 | 7 | ✓ 0 |
| 21 | 4 | 11 | 6 | 7 | ✓ 1 |
| 22 | 4 | 11 | 5 | 7 | ✓ 2 |
| 23 | 4 | 10 | 5 | 7 | ✓ 3 |
| 24 | 4 | 10 | 5 | 6 | ✓ 0 |
| 25 | 3 | 10 | 10 | 6 | ✓ 1 |
| 26 | 3 | 10 | 9 | 6 | ✓ 2 |
| 27 | 3 | 9 | 9 | 6 | ✓ 3 |
| 28 | 3 | 9 | 9 | 5 | ✓ 0 |
| 29 | 2 | 9 | 9 | 5 | ✓ 1 |
| 30 | 2 | 9 | 8 | 5 | ✓ 2 |

| Wanneer | Score | Efficiëntie | Eerlijkheid |
|---------------------|--------|-------------|-------------|
| 2020-01-03 16:35:41 | 909.44 | 94.34 | 96.40 |
| 2019-12-30 12:26:32 | 892.80 | 93.00 | 96.00 |
| 2020-01-03 16:34:39 | 892.80 | 93.00 | 96.00 |
| 2020-01-15 20:22:46 | 493.54 | 81.97 | 60.21 |

Scores bestaan uit:

- Efficiëntie: hoe snel heb je alles verstuurd
- Eerlijkheid: hoe goed was de tijd verdeeld tussen de systemen
- Totaal: Combinatie van de efficiëntie en eerlijkheid

Simuleer!

Hervat

Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg



Sluiten

| Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes | Wanneer | Score | Efficiëntie | Eerlijkheid |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|---------------------|--------|-------------|-------------|
| 0 | 5 | 0 | 10 | 0 | X | 2020-01-03 16:35:41 | 909.44 | 94.34 | 96.40 |
| 1 | 5 | 0 | 10 | 0 | ✓ 0 | | | | |
| 2 | 4 | 0 | 10 | 0 | X | 2019-12-30 12:26:32 | 892.80 | 93.00 | 96.00 |
| 3 | 4 | 0 | 10 | 0 | ✓ 1 | | | | |
| 4 | 4 | 0 | 9 | 0 | ✓ 0 | 2020-01-03 16:34:39 | 892.80 | 93.00 | 96.00 |
| 5 | 8 | 5 | 9 | 0 | X | | | | |
| 6 | 8 | 5 | 9 | 0 | ✓ 2 | 2020-01-15 20:22:46 | 493.54 | 81.97 | 60.21 |
| 7 | 8 | 4 | 9 | 0 | ✓ 0 | | | | |
| 8 | 7 | 4 | 9 | 0 | ✓ 1 | | | | |
| 9 | 7 | 4 | 8 | 0 | ✓ 2 | | | | |
| 10 | 7 | 3 | 8 | 5 | X | | | | |
| 11 | 7 | 3 | 8 | 5 | ✓ 3 | | | | |
| 12 | 7 | 3 | 8 | 4 | ✓ 0 | | | | |
| 13 | 6 | 3 | 8 | 4 | ✓ 1 | | | | |
| 14 | 6 | 3 | 7 | 4 | ✓ 2 | | | | |
| 15 | 6 | 2 | 7 | 9 | ✓ 3 | | | | |
| 16 | 6 | 2 | 7 | 8 | ✓ 0 | | | | |
| 17 | 5 | 2 | 7 | 8 | ✓ 1 | | | | |
| 18 | 5 | 2 | 6 | 8 | ✓ 2 | | | | |
| 19 | 5 | 1 | 6 | 8 | ✓ 3 | | | | |
| 20 | 5 | 11 | 6 | 7 | ✓ 0 | | | | |
| 21 | 4 | 11 | 6 | 7 | ✓ 1 | | | | |
| 22 | 4 | 11 | 5 | 7 | ✓ 2 | | | | |
| 23 | 4 | 10 | 5 | 7 | ✓ 3 | | | | |
| 24 | 4 | 10 | 5 | 6 | ✓ 0 | | | | |
| 25 | 3 | 10 | 10 | 6 | ✓ 1 | | | | |
| 26 | 3 | 10 | 9 | 6 | ✓ 2 | | | | |
| 27 | 3 | 9 | 9 | 6 | ✓ 3 | | | | |
| 28 | 3 | 9 | 9 | 5 | ✓ 0 | | | | |
| 29 | 2 | 9 | 9 | 5 | ✓ 1 | | | | |
| 30 | 2 | 9 | 8 | 5 | ✓ 2 | | | | |

De gele scores zijn onze eigen scores

Simuleer!

Hervat

Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg



Sluiten

| Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes | Wanneer | Score | Efficiëntie | Eerlijkheid |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|---------------------|--------|-------------|-------------|
| 0 | 5 | 0 | 10 | 0 | X | 2020-01-03 16:35:41 | 909.44 | 94.34 | 96.40 |
| 1 | 5 | 0 | 10 | 0 | ✓ 0 | | | | |
| 2 | 4 | 0 | 10 | 0 | X | | | | |
| 3 | 4 | 0 | 10 | 0 | ✓ 1 | 2019-12-30 12:26:32 | 892.80 | 93.00 | 96.00 |
| 4 | 4 | 0 | 9 | 0 | ✓ 0 | | | | |
| 5 | 8 | 5 | 9 | 0 | X | 2020-01-03 16:34:39 | 892.80 | 93.00 | 96.00 |
| 6 | 8 | 5 | 9 | 0 | ✓ 2 | | | | |
| 7 | 8 | 4 | 9 | 0 | ✓ 0 | 2020-01-15 20:22:46 | | 81.97 | 60.21 |
| 8 | 7 | 4 | 9 | 0 | ✓ 1 | | | | |
| 9 | 7 | 4 | 8 | 0 | ✓ 2 | | | | |
| 10 | 7 | 3 | 8 | 5 | X | | | | |
| 11 | 7 | 3 | 8 | 5 | ✓ 3 | | | | |
| 12 | 7 | 3 | 8 | 4 | ✓ 0 | | | | |
| 13 | 6 | 3 | 8 | 4 | ✓ 1 | | | | |
| 14 | 6 | 3 | 7 | 4 | ✓ 2 | | | | |
| 15 | 6 | 2 | 7 | 9 | ✓ 3 | | | | |
| 16 | 6 | 2 | 7 | 8 | ✓ 0 | | | | |
| 17 | 5 | 2 | 7 | 8 | ✓ 1 | | | | |
| 18 | 5 | 2 | 6 | 8 | ✓ 2 | | | | |
| 19 | 5 | 1 | 6 | 8 | ✓ 3 | | | | |
| 20 | 5 | 11 | 6 | 7 | ✓ 0 | | | | |
| 21 | 4 | 11 | 6 | 7 | ✓ 1 | | | | |
| 22 | 4 | 11 | 5 | 7 | ✓ 2 | | | | |
| 23 | 4 | 10 | 5 | 7 | ✓ 3 | | | | |
| 24 | 4 | 10 | 5 | 6 | ✓ 0 | | | | |
| 25 | 3 | 10 | 10 | 6 | ✓ 1 | | | | |
| 26 | 3 | 10 | 9 | 6 | ✓ 2 | | | | |
| 27 | 3 | 9 | 9 | 6 | ✓ 3 | | | | |
| 28 | 3 | 9 | 9 | 5 | ✓ 0 | | | | |
| 29 | 2 | 9 | 9 | 5 | ✓ 1 | | | | |
| 30 | 2 | 9 | 8 | 5 | ✓ 2 | | | | |

Door op een score te klikken kunnen we hem selecteren

Simuleer! Hervat Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg



Sluiten

| Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes | Wanneer | Score | Efficiëntie | Eerlijkheid |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|---------------------|--------|-------------|-------------|
| 0 | 5 | 0 | 10 | 0 | X | 2020-01-03 16:35:41 | 909.44 | 94.34 | 96.40 |
| 1 | 5 | 0 | 10 | 0 | ✓ 0 | | | | |
| 2 | 4 | 0 | 10 | 0 | X | 2019-12-30 12:26:32 | 892.80 | 93.00 | 96.00 |
| 3 | 4 | 0 | 10 | 0 | ✓ 1 | | | | |
| 4 | 4 | 0 | 9 | 0 | ✓ 0 | 2020-01-03 16:34:39 | 892.80 | 93.00 | 96.00 |
| 5 | 8 | 5 | 9 | 0 | X | | | | |
| 6 | 8 | 5 | 9 | 0 | ✓ 2 | 2020-01-15 20:22:46 | 493.54 | | 60.21 |
| 7 | 8 | 4 | 9 | 0 | ✓ 0 | | | | |
| 8 | 7 | 4 | 9 | 0 | ✓ 1 | | | | |
| 9 | 7 | 4 | 8 | 0 | ✓ 2 | | | | |
| 10 | 7 | 3 | 8 | 5 | X | | | | |
| 11 | 7 | 3 | 8 | 5 | ✓ 3 | | | | |
| 12 | 7 | 3 | 8 | 4 | ✓ 0 | | | | |
| 13 | 6 | 3 | 8 | 4 | ✓ 1 | | | | |
| 14 | 6 | 3 | 7 | 4 | ✓ 2 | | | | |
| 15 | 6 | 2 | 7 | 9 | ✓ 3 | | | | |
| 16 | 6 | 2 | 7 | 8 | ✓ 0 | | | | |
| 17 | 5 | 2 | 7 | 8 | ✓ 1 | | | | |
| 18 | 5 | 2 | 6 | 8 | ✓ 2 | | | | |
| 19 | 5 | 1 | 6 | 8 | ✓ 3 | | | | |
| 20 | 5 | 11 | 6 | 7 | ✓ 0 | | | | |
| 21 | 4 | 11 | 6 | 7 | ✓ 1 | | | | |
| 22 | 4 | 11 | 5 | 7 | ✓ 2 | | | | |
| 23 | 4 | 10 | 5 | 7 | ✓ 3 | | | | |
| 24 | 4 | 10 | 5 | 6 | ✓ 0 | | | | |
| 25 | 3 | 10 | 10 | 6 | ✓ 1 | | | | |
| 26 | 3 | 10 | 9 | 6 | ✓ 2 | | | | |
| 27 | 3 | 9 | 9 | 6 | ✓ 3 | | | | |
| 28 | 3 | 9 | 9 | 5 | ✓ 0 | | | | |
| 29 | 2 | 9 | 9 | 5 | ✓ 1 | | | | |
| 30 | 2 | 9 | 8 | 5 | ✓ 2 | | | | |

De blauwe score is degene die we geselecteerd hebben

Simuleer! Hervat Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg



Sluiten

| Tijdslot | Systeem 1 | Systeem 2 | Systeem 3 | Systeem 4 | Succes |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------|
| 0 | 5 | 0 | 10 | 0 | X |
| 1 | 5 | 0 | 10 | 0 | ✓ 0 |
| 2 | 4 | 0 | 10 | 0 | X |
| 3 | 4 | 0 | 10 | 0 | ✓ 1 |
| 4 | 4 | 0 | 9 | 0 | ✓ 0 |
| 5 | 8 | 5 | 9 | 0 | X |
| 6 | 8 | 5 | 9 | 0 | ✓ 2 |
| 7 | 8 | 4 | 9 | 0 | ✓ 0 |
| 8 | 7 | 4 | 9 | 0 | ✓ 1 |
| 9 | 7 | 4 | 8 | 0 | ✓ 2 |
| 10 | 7 | 3 | 8 | 5 | X |
| 11 | 7 | 3 | 8 | 5 | ✓ 3 |
| 12 | 7 | 3 | 8 | 4 | ✓ 0 |
| 13 | 6 | 3 | 8 | 4 | ✓ 1 |
| 14 | 6 | 3 | 7 | 4 | ✓ 2 |
| 15 | 6 | 2 | 7 | 9 | ✓ 3 |
| 16 | 6 | 2 | 7 | 8 | ✓ 0 |
| 17 | 5 | 2 | 7 | 8 | ✓ 1 |
| 18 | 5 | 2 | 6 | 8 | ✓ 2 |
| 19 | 5 | 1 | 6 | 8 | ✓ 3 |
| 20 | 5 | 11 | 6 | 7 | ✓ 0 |
| 21 | 4 | 11 | 6 | 7 | ✓ 1 |
| 22 | 4 | 11 | 5 | 7 | ✓ 2 |
| 23 | 4 | 10 | 5 | 7 | ✓ 3 |
| 24 | 4 | 10 | 5 | 6 | ✓ 0 |
| 25 | 3 | 10 | 10 | 6 | ✓ 1 |
| 26 | 3 | 10 | 9 | 6 | ✓ 2 |
| 27 | 3 | 9 | 9 | 6 | ✓ 3 |
| 28 | 3 | 9 | 9 | 5 | ✓ 0 |
| 29 | 2 | 9 | 9 | 5 | ✓ 1 |
| 30 | 2 | 9 | 8 | 5 | ✓ 2 |

| Wanneer | Score | Efficiëntie | Eerlijkheid |
|---------------------|--------|-------------|-------------|
| 2020-01-03 16:35:41 | 909.44 | 94.34 | 96.40 |
| 2019-12-30 12:26:32 | 892.80 | 93.00 | 96.00 |
| 2020-01-03 16:34:39 | 892.80 | 93.00 | 96.00 |
| 2020-01-15 20:22:46 | 493.54 | 81.97 | 60.21 |

Van de geselecteerde score zien we links het resultaat van de simulatie

Simuleer! Hervat Stap

Vertraging: Per tijdslot

Challenge omgeving uitleg

Dit was de uitleg van de omgeving.
Het maken van een protocol wordt uitgelegd in de omgeving zelf.
veel succes!