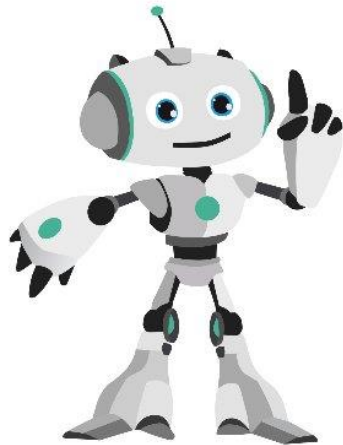


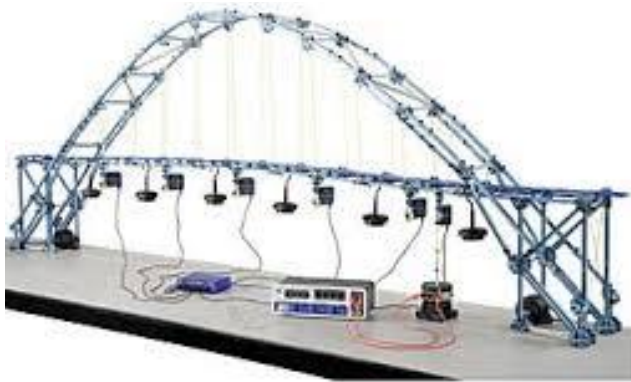


wetenschaps
knooppunt
Amsterdam



RobotWise
Educatieve Robotica

Faculteit der Natuurwetenschappen, Wiskunde en Informatica





TECHNIEKPACT

Wetenschap en technologie heeft in 2020 een structurele plek in het basisonderwijs en leerkrachten zijn toegerust om dit aan te bieden

Scholen in het basis- en voortgezet onderwijs kunnen voor ondersteuning bij het aanbieden van wetenschap en techniek een beroep doen op het bedrijfsleven

De overkoepelende ambitie van het Nationaal Techniekpact 2020 blijft ongewijzigd: *door een structurele aanpak zorgdragen voor een goed opgeleide beroepsbevolking met voldoende slimme en vakbekwame technici voor de banen van nu én van morgen.*

<http://wetenschapentechnologie.slo.nl/>





```

lback(uint32* value) {
    // ----- ends at exactly the end of the b
    // we can detect that and still use the fast path.
    (buffer_size_ != 0 && !(buffer_[buffer_size_-1] & 0x80)) {
// Fast path: We have enough bytes left in the buffer to guarantee that
// this read won't cross the end, so we can skip the checks.
const uint8* ptr = buffer_;
uint32 b;
uint32 result;

b = *(ptr++); result = (b & 0x7F) ; if (!(b & 0x80)) goto done;
b = *(ptr++); result |= (b & 0x7F) << 7; if (!(b & 0x80)) goto done;
b = *(ptr++); result |= (b & 0x7F) << 14; if (!(b & 0x80)) goto done;
b = *(ptr++); result |= (b & 0x7F) << 21; if (!(b & 0x80)) goto done;
b = *(ptr++); result |= b << 28; if (!(b & 0x80)) goto done;

// If the input is larger than 32 bits, we still need to read it all
// and discard the high-order bits.
for (int i = 0; i < kMaxVarintBytes - kMaxVarint32Bytes; i++) {
    b = *(ptr++); if (!(b & 0x80)) goto done;
}

// We have overrun the maximum size of a varint (10 bytes). Assume
// the data is corrupt.
return false;

done:
Advance(ptr - buffer_);
*value = result;
return true;
} else {

```



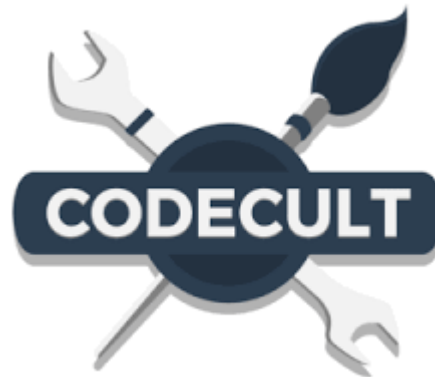
mediawijsheid.nl

De betrouwbare wegwijzer in veilig en slim gebruik van (digitale) media



BOMBERBOT

<http://landing.bomberbot.com/?lang=nl>



<http://www.codecult.nl/>



<http://www.codekinderen.nl/leerkracht/index.html>



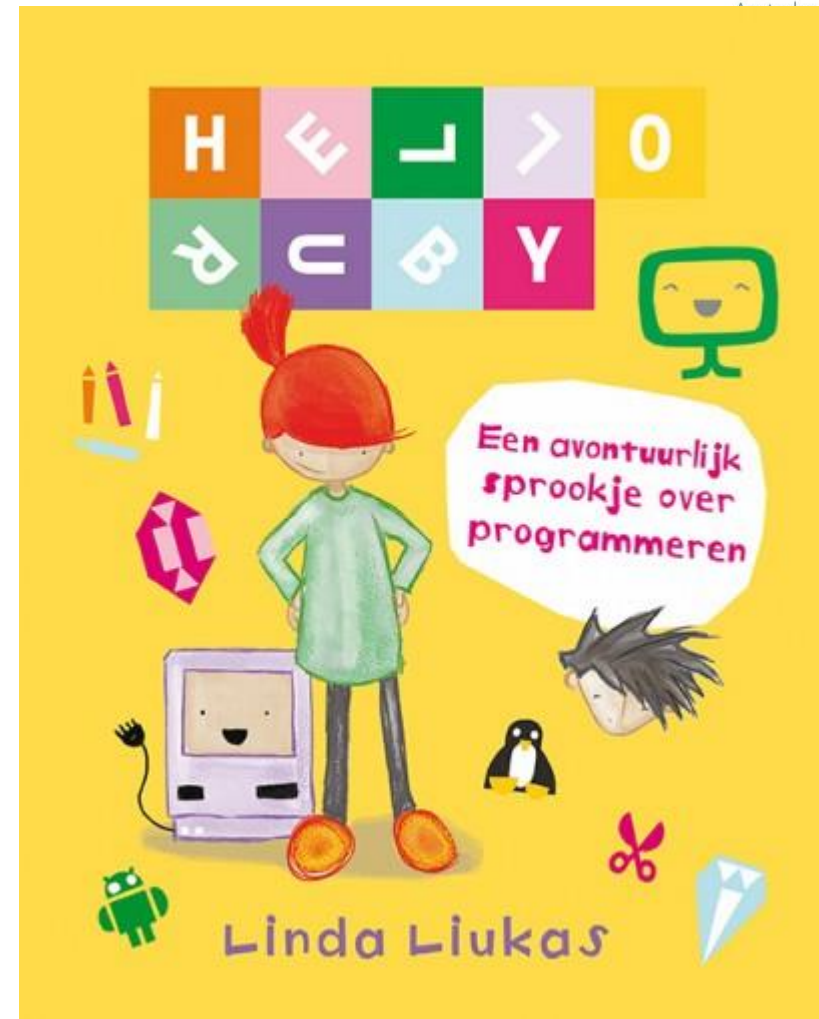
**PROGRAMMEREN
VOOR KINDEREN**

CAROL VORDERMAN

Leer stap voor stap programmeren
en je eigen computergames maken

LANNOO

The book cover features a grid of colorful, pixelated icons representing various subjects and characters, including a dinosaur, a snail, a flamingo, a chef, a lion, a spider, a giraffe, a penguin, and a scientist.

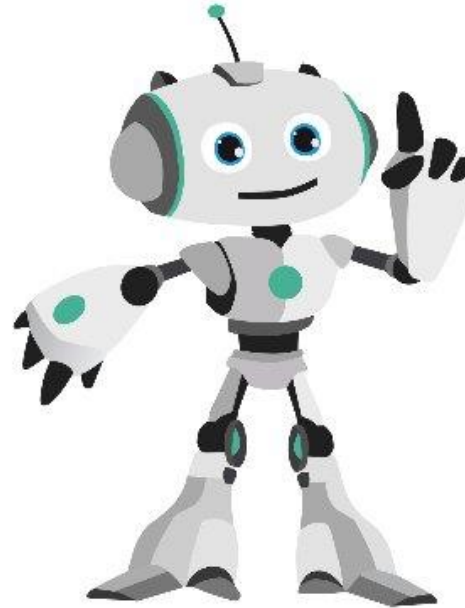


**H E L > 0
R U B Y**

Een avontuurlijk
sprookje over
programmeren

Linda Liukas

The book cover features a central illustration of a girl with red hair and a green shirt standing next to a computer monitor. Surrounding her are various colorful icons, including a penguin, a diamond, a pair of scissors, and a small robot.



RobotWise

Educatieve Robotica