

Versie: 25 maart 2026

Bron: <https://github.com/informatica-actief/python-template>

## README bij voorbeeld-configuratie voor Python projecten

Deze repository bevat een configuratie voor de Codespaces ontwikkelomgeving. Leerlingen kunnen hiermee de Python projecten uit Informatica-Actief maken.

De configuratie ondersteunt:

- Python met grafische user interface (in de browser via novnc)
- Standaard met Python meegeleverde packages zoals turtle, tkinter en sqllite
- De packages PyGame-ce en Coderius-play

### Kopieer projectcode

De projectcode van je docent staat op een plek waar jij het niet kunt wijzigen. Voordat je aan de slag gaat kopieer je de projectcode naar een plek waar je die kunt wijzigen. Je docent vertelt hoe je dit kunt doen.

Voor incidenteel gebruik (zonder GitHub Classroom)

- Een leerling drukt op "Use this template"->"Create a new repository" en slaat de projectcode (repository) op onder zijn eigen account.
- Deze leerling voegt onder Settings van de repository de andere leerling en de docent toe als collaborator.

### Start Codespaces

- Login op <https://github.com/>
- Ga naar de pagina met jouw projectcode
- Klik op de groene knop "Code" en dan op de tab "Codespace" en dan op de groene knop "Create codespace on main". Als je de knop "Create Codespace on main" niet ziet, dan heb je eerder een Codespace gemaakt. Deze zie je op de plek van de knop staan en daar kun je op klikken om hem opnieuw te starten.
- Het starten van de Codespace kan enkele minuten duren. Als de Codespace gestart is, dan zie je de webversie van de editor VS Code (spreek uit als: vie-es-koot).

### Code uitvoeren

Start het programma:

- Type in de terminal `python turtle-main.py` of `python play-main.py` en druk dan op de toets [Enter↵]

Stop het programma:

- Druk op de toetsen [Ctrl]+[C] en daarna [Enter↵]

Start het programma opnieuw:

- Druk op de toets [Up↑] en daarna [Enter↵]

Versie: 25 maart 2026

Bron: <https://github.com/informatica-actief/python-template>

## GUI openen

De GUI opent automatisch in Simple Browser nadat je programma is gestart.

Als de GUI niet automatisch opent:

- Klik op ports, klik bij port 6080 (GUI) op "Open in Browser" (wereldbol) of "Preview in Editor" (rechts van wereldbol)
- Klik met je muis op de GUI om het toetsenbord aan je programma te koppelen.

## Code aanpassen

- Dubbelklik op een bestand dat eindigt op `.py`. Het bestand wordt geopend in de editor.

## Wijzigingen opslaan in GitHub

Sla je wijzigingen als volgt op in GitHub:

- Klik in de menu balk die links op je scherm staat op het Source Control icoon.
- Vul een beschrijving in van je wijziging
- Druk op de knop "Commit & Sync".

## Samenwerken in GitHub

Sla je wijzigingen op in GitHub, zoals hierboven beschreven.

Als je maatje intussen andere wijzigingen heeft opgeslagen, dan kiest GitHub als volgt:

- Bestanden die jouw maatje heeft gewijzigd worden van GitHub naar jouw Codespace gekopieerd.
- Bestanden die jij hebt gewijzigd worden van jouw Codespace naar GitHub gekopieerd.
- Van bestanden die jullie allebei hebben gewijzigd toont GitHub jouw versie als laatste versie.

Wijzigingen van je maatje die jij hebt overschreven kun je terughalen:

- Klik op het Source Control icoon.
- Klik onder GRAPH op de wijziging van je maatje, de lijst met bestanden die je maatje veranderd heeft verschijnen
- Klik bij het bestand waarvan je wijzigingen wilt herstellen op het icoontje links van de M, het bestand opent (als je rode en groene regels ziet dan heb je op de naam van het bestand geklikt in plaats van het icoontje)
- Knip en plak de wijzigingen uit de versie van je maatje naar de versie van jou
- Sla je wijzigingen op in GitHub met "Commit & Sync"