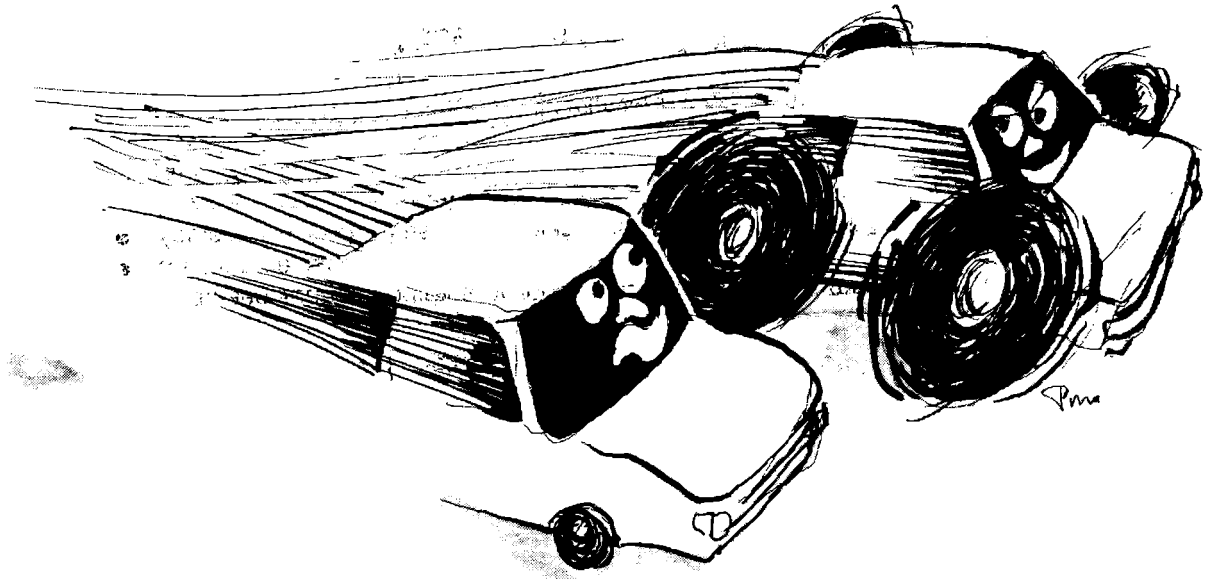


# RALLY



**Leerlingenmateriaal**

## INHOUDSOPGAVE

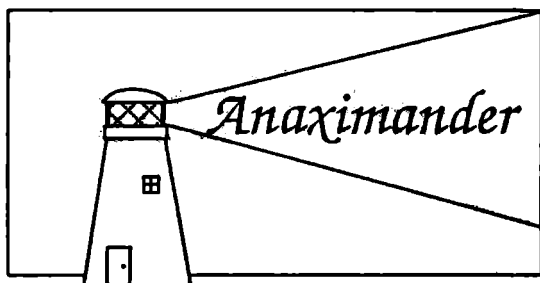
	bladzijde
1. Het programma laden.	2
2. "Rally" in het kort.	3
3. Opdrachten.	5

## BIJLAGEN:

het werkblad

kaart 1

kaart 2



1. Het programma laden.

Je laadt het programma als volgt;

- stop de diskette met het programma "Rally" in de diskdrive en sluit die af
- zet de computer (plus de randapparaten) aan
- je hoort enkele piepjes en het rode lampje van de diskdrive gaat branden.

Nu kunnen er twee dingen gebeuren:

- a. Het programma "Rally" wordt meteen geladen. Na een tiental seconden komt het titelblad in beeld en je kunt beginnen. Laat de diskette in de diskdrive zitten!
- b. Het kan ook zijn dat je eerst de datum en de tijd in moet typen. Dat doe je als volgt:

De datum:

- eerst typ je de dag in (1 of 2 cijfers)
- dan de maand (1 of 2 cijfers)
- en tot slot het jaar (4 cijfers of alleen de 2 laatste cijfers)

Tussen de dag, de maand en het jaar zet je steeds een streepje (-)

De tijd:

- eerst het uur (1 of 2 cijfers)
- en dan de minuten (1 of 2 cijfers)

Tussen het uur en de minuten plaats je steeds een dubbele punt (:)

Als je de tijd en datum op de juiste manier ingevuld hebt gaat het rode lampje van de diskdrive weer branden. Nu wordt "Rally" geladen.

Na een tiental seconden komt het titelblad op het scherm. Je kunt aan de slag. Laat de diskette in de diskdrive zitten!

Wanneer je het programma helemaal gedaan hebt, krijg je de vraag "Wil je nog een keer, of wil je stoppen?"

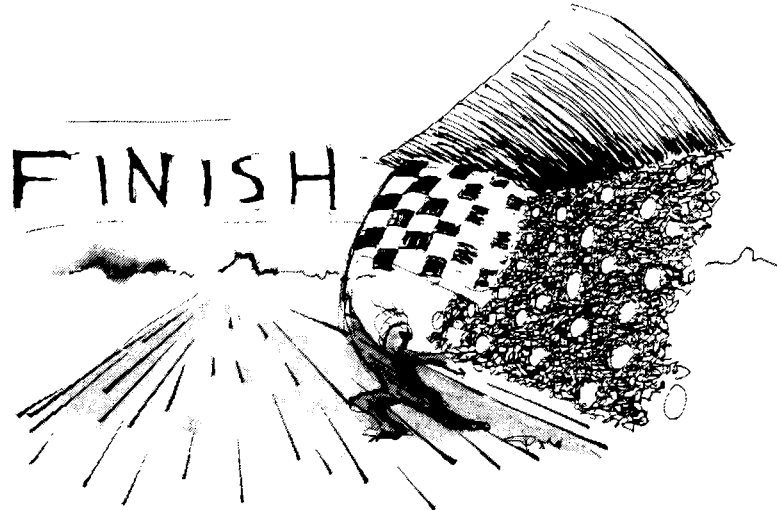
Als je de rally nog een keer doet, begint het programma vanzelf weer opnieuw. Je hoeft het niet opnieuw te laden.



## 2. "Rally" in het kort.

De rally Parijs - Dakar, de rally van Monte Carlo, misschien heb je er als eens van gehoord. Het zijn wedstrijden waarin mensen

zo snel mogelijk van de ene plaats naar de andere proberen te komen. Onderweg moeten ze allerlei hindernissen overwinnen en dat maakt het extra spannend.



In het computerprogramma gaan we ook een rally rijden. Maar nu zijn jullie degene die de afstand zo snel mogelijk af moeten leggen en die de hindernissen moeten overwinnen. De rally is verdeeld in drie trajecten. Aan het begin van elk traject kies je een vervoermiddel. Verder moet je ook bepalen welke weg je gaat volgen. De twee kaarten bij het programma geven informatie over de verschillende wegen en over de omgeving. Aan het einde van elk traject kom je bij een controlepost. Als je daar gekomen bent weet je dat je nog steeds in de race bent.

Op het scherm staan een aantal tellers die aangegeven:

- welke dag het is,
- hoe laat het is,
- welke afstand je aflegt,
- wat de gemiddelde snelheid is,
- en hoe lang je er over doet.

Op het schema bij de werkbladen vul je de beginstand, dat wil zeggen de dag, de datum en de tijd van vertrek in. Vervolgens vul je het schema in steeds als de tellers veranderen. Ook het vervoermiddel en de gekozen route plus hindernissen of oponthoud geef je aan (bij 'beschrijving route').

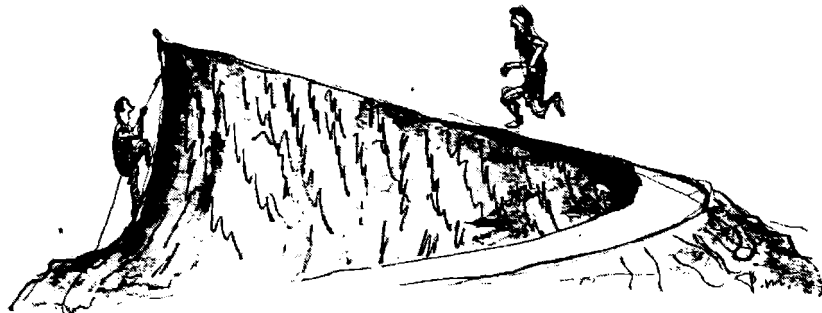
Aan het einde van de rally wordt de totale tijd bekend gemaakt.

Als de rally nog een keer gedaan mag worden probeer je natuurlijk sneller te zijn. Kijk dan goed op het werkblad welke hindernissen je de eerste keer tegenkwam en hoe je die kunt ontlopen.

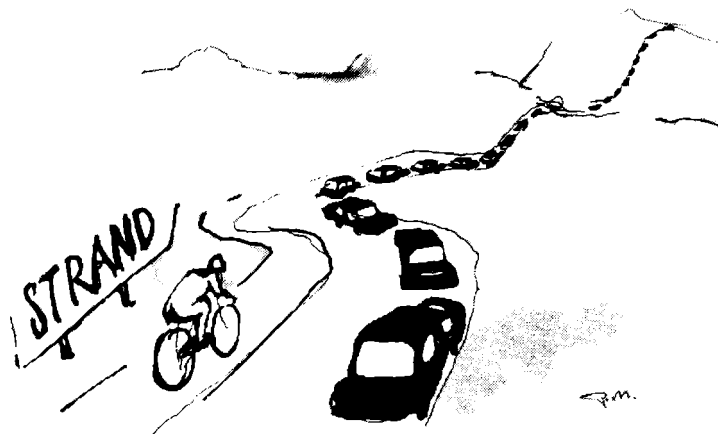
Maar.. pas op voor nieuwe hindernissen.

### 3. Opdrachten.

- I In het programma "Rally" heb je gezien dat de kortste weg niet altijd de snelste is. Geef een voorbeeld uit de rally waarvoor geldt dat de kortste weg meer tijd kost dan een langere weg. Gebruik eventueel gegevens uit het schema.
- II Dat de kortste weg niet altijd overeenkomt met de snelste weg heeft te maken met het verschil in absolute en relatieve afstand. Geef een omschrijving van de begrippen absolute afstand en relatieve afstand.



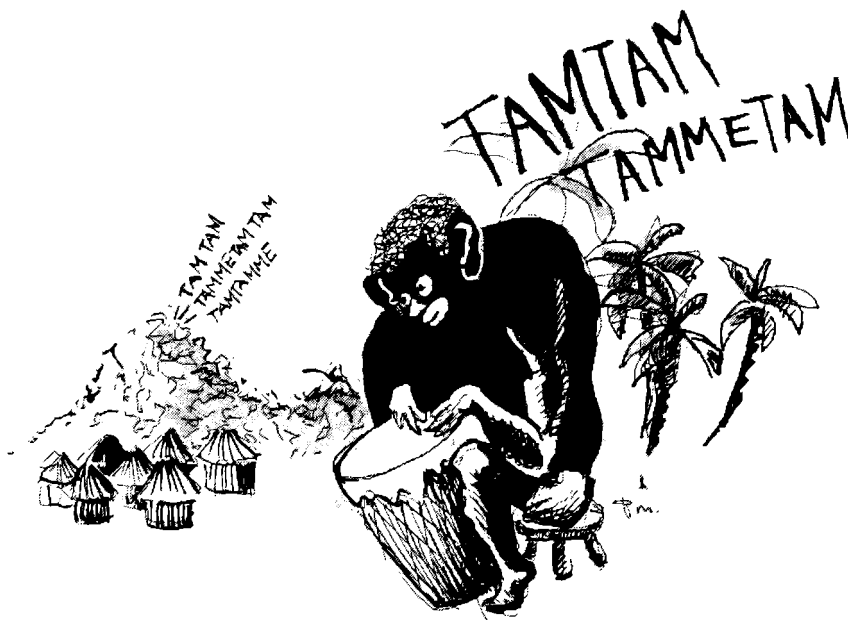
- III a. In het programma zijn een aantal factoren aan de orde geweest, die de relatieve afstand beïnvloeden. Noem 3 factoren.
- b. In het programma is geen rekening gehouden met de kosten van het vervoer. Deze factor kan echter wel de relatieve afstand beïnvloeden. Welke vervoermiddelen zijn een goede keuze en welke niet, als je met de tijd en met de kosten rekening moet houden? (bekijk je werkblad)
- IV De rally in het programma wordt nu (d.w.z. in de huidige tijd) gereden.
- a. Wat zou er veranderd moeten worden in het programma als de rally zo'n 100 jaar geleden gereden werd?
- b. En als de rally pas over 100 jaar gereden zou worden?



V De relatieve afstand is in de loop der jaren veelal verkort door ontwikkelingen in de wegebouw en in vervoersmogelijkheden. Toch hebben deze ontwikkelingen niet altijd het gewenste effect (namelijk: kortere reistijden).

Leg met behulp van de tekening hierboven uit waarom goede wegen en snelle vervoermiddelen niet altijd voor kortere reistijden zorgen.

VI Technische ontwikkelingen als telefoon, radio, televisie en de computer verkorten ook de relatieve afstand. Leg deze bewering uit.



## Werkblad bij "Rally"

**Beginpunt:** Westport

**Traject 1:** Van Westport naar .....

<b>DAG:</b> <b>DATUM:</b> <b>TIJD:</b>
--

vervoermiddel	beschrijving route	afstand	gemiddelde snelheid	tijd
totaal na een traject:				

**Traject 2:** Van ..... naar .....

<b>DAG:</b> <b>DATUM:</b> <b>TIJD:</b>
--

vervoermiddel	beschrijving route	afstand	gemiddelde snelheid	tijd
totaal na een traject:				

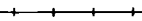









**Traject 3:** Van ..... naar .....

<b>DAG:</b> <b>DATUM:</b> <b>TIJD:</b>
--

vervoermiddel	beschrijving route	afstand	gemiddelde snelheid	tijd
totaal na een traject:				

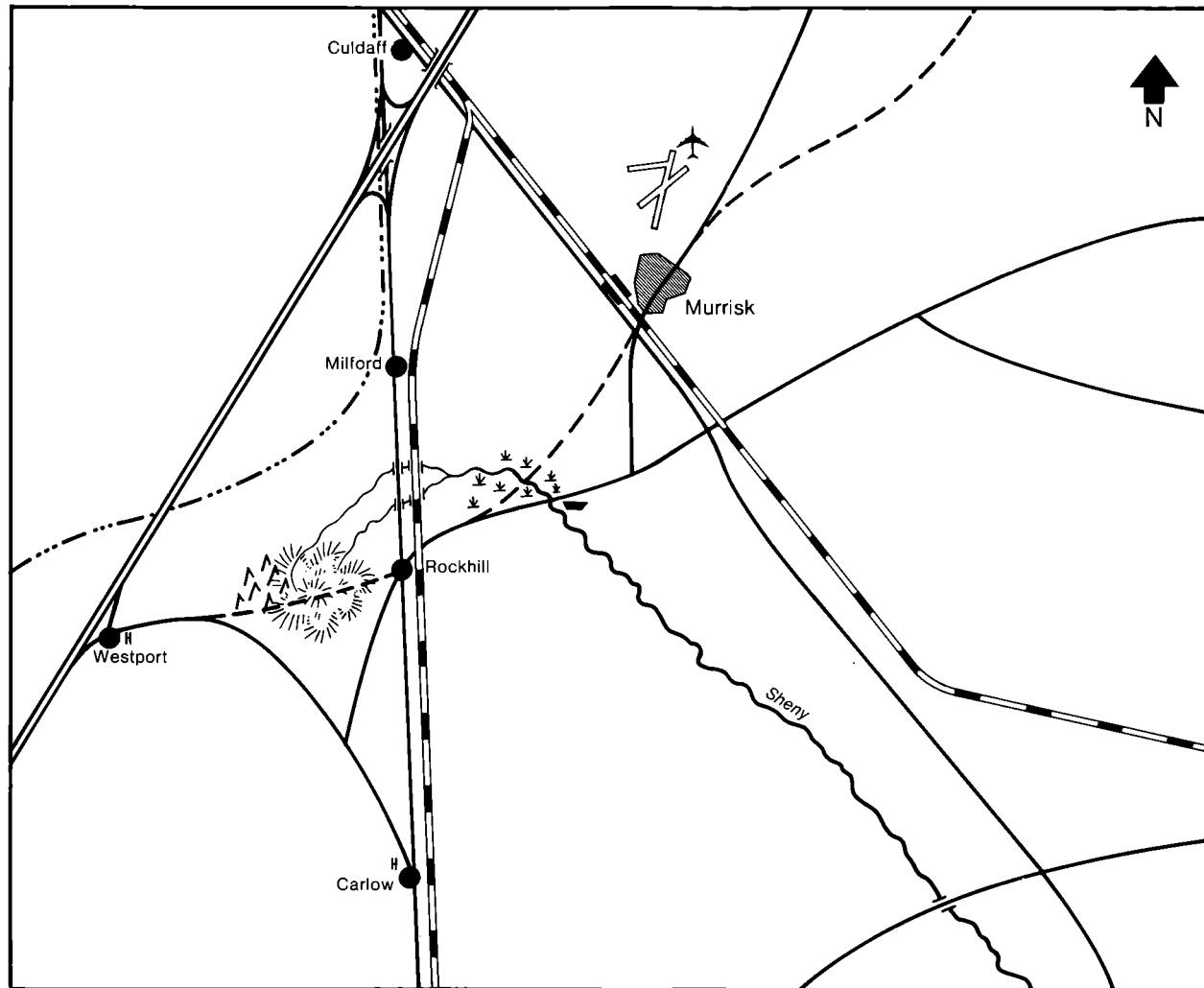




- LEGENDA
-  spoorweg
  -  snelweg
  -  autoweg
  -  landsgrens
  -  rivier
  -   stad
  -  vliegveld
  -  heuvelrug
  -  heuvel

schaal 1 : 2.000.000

Kaart 1



LEGENDA

	spoorweg met station
	snelweg
	verharde weg
	onverharde weg
	landsgrens
	rivier
	brug
	pont
	dorp
	stad
	bushalte
	vliegveld
	bos
	heuvel
	moeras

schaal 1 : 500.000

Kaart 2