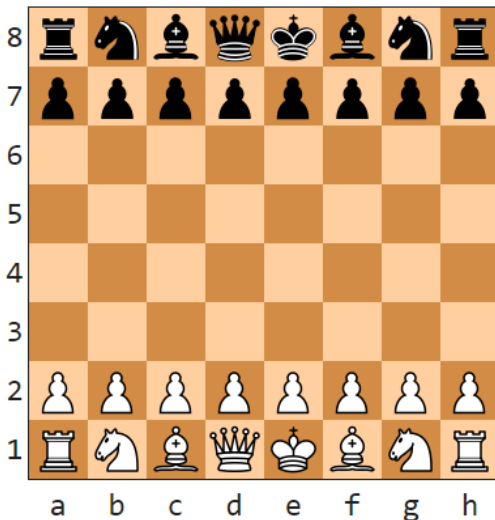


Oefenopgaven SE Informatica, programmeren in Python (basis).

Maak onderstaande opgaven. Verwerk in elk programma je naam middels een commentaarregel.
Veel succes ! (max pt)

Op een schaakbord (van 8 bij 8 hokjes) worden alle 64 “velden” genummerd zoals weergegeven in de afbeelding 1 hieronder.

Maak in Python een efficiënt! computerprogramma, dat deze velden exact zoals in afbeelding 2 weergeeft:



```
>>> %Run schmaak.py
|a8|b8|c8|d8|e8|f8|g8|h8|
|a7|b7|c7|d7|e7|f7|g7|h7|
|a6|b6|c6|d6|e6|f6|g6|h6|
|a5|b5|c5|d5|e5|f5|g5|h5|
|a4|b4|c4|d4|e4|f4|g4|h4|
|a3|b3|c3|d3|e3|f3|g3|h3|
|a2|b2|c2|d2|e2|f2|g2|h2|
|a1|b1|c1|d1|e1|f1|g1|h1|
>>>
```

Let op: een programma als hieronder, geeft weliswaar de juiste uitvoer, maar is zeker niet efficiënt en verdient geen (schoonheids-)prijs !

```
schaakfout.py x schmaakgoed.py x
1 print("|a8|b8|c8|d8|e8|f8|g8|h8|")
2 print("|a7|b7|c7|d7|e7|f7|g7|h7|")
3 print("|a6|b6|c6|d6|e6|f6|g6|h6|")
4 print("|a5|b5|c5|d5|e5|f5|g5|h5|")
5 print("|a4|b4|c4|d4|e4|f4|g4|h4|")
6 print("|a3|b3|c3|d3|e3|f3|g3|h3|")
7 print("|a2|b2|c2|d2|e2|f2|g2|h2|")
8 print("|a1|b1|c1|d1|e1|f1|g1|h1|")
```

Aanwijzingen:

- Gebruik for- lussen
- Het verticale streepje vind je boven de backslash.

