

Het correctievoorschrift bestaat uit:

- 1 Regels voor de beoordeling
- 2 Algemene regels
- 3 Vakspecifieke regels
- 4 Beoordelingsmodel
- 5 Aanleveren scores
- 6 Bronvermeldingen

## 1 Regels voor de beoordeling

---

Het werk van de kandidaten wordt beoordeeld met inachtneming van de artikelen 3.21, 3.24 en 3.25 van het Uitvoeringsbesluit WVO 2020.

Voorts heeft het College voor Toetsen en Examens op grond van artikel 2 lid 2d van de Wet College voor toetsen en examens de Regeling beoordelingsnormen en bijbehorende scores centraal examen vastgesteld.

Voor de beoordeling zijn de volgende aspecten van de artikelen 3.21 tot en met 3.25 van het Uitvoeringsbesluit WVO 2020 van belang:

- 1 De directeur doet het gemaakte werk met een exemplaar van de opgaven, de beoordelingsnormen en het proces-verbaal van het examen toekomen aan de examinerator. Deze kijkt het werk na en zendt het met zijn beoordeling aan de directeur. De examinerator past de beoordelingsnormen en de regels voor het toekennen van scorepunten toe die zijn gegeven door het College voor Toetsen en Examens.
- 2 De directeur doet de van de examinerator ontvangen stukken met een exemplaar van de opgaven, de beoordelingsnormen, het proces-verbaal en de regels voor het bepalen van de score onverwijld aan de directeur van de school van de gecommiteerde toekomen. Deze stelt het ter hand aan de gecommiteerde.

1. Het zwart-wit plaatje wordt gebruikt voor het default icoontje in de serverbalk als de server geen icoon heeft of niet is gevonden.
2. Een *seed* gehasht aan de hand van een tekenreeks is nooit groter dan  $2^{32}$ , want het gebruikt Java's `String.hashCode()`. Deze *seed* is dat echter wel.
3.
  - Er is geen manier om end portal te activeren, want *eyes-of-ender* zijn niet te verkrijgen zonder *blaze powder* van *blazes*.
  - Voor elk *end portal frame* is er een 10% kans dat het spawnt met een *eye* erin. Er is een kans van 1 in de biljoen ( $10^{12}$ ) dat de *portal* spawnt met alle *eyes* en dus de *end* direct kan worden binnengegaan zonder *blaze powder*.
4. De *ender dragon* en *shulkers* spawnen in peaceful mode maar vallen de speler niet aan. Verder spawnen hoglins en piglins in structures, maar de volgende update (26.2) zal dit wijzigen zodat piglins overal spawnen en hoglins nergens.
5.
  - *Skeleton skulls* generaten in een *Ancient city*
  - Katten kunnen *phantom membrame* giften als een speler naast diens kat gaat slapen.
  - Wanneer een baby panda niest is er een 1/700 kans dat er een *slimeballs* wordt gedropt. Verder verkopen *wandering traders* ook *slimeballs*.
  - *Spider eyes* zitten in de *loot table* van *desert pyramids*
6. De volgende *food items* kunnen worden gegeten in *peaceful* mode: *Golden apple*, *enchanted golden apple*, *suspicious stew*, *chorus fruit* en *milk*.
7. Deze default skin heet "Sunny"
8. De speler heeft een *diamond hoe* gevonden, die zijn alleen in woodland mansion kisten gevonden. Het is moeilijk te zien dat het diamond is, maar de andere soorten *hoe* kunnen gevonden worden in kisten in *ancient cities* en *ruined portals*, en deze bevatten niet de andere items (beetroot seeds bijv.).
9. *Leaping*, *Turtle master* en *Slow falling* reduceren de *fall damage*.
10. Kijkend naar de debug regel beginnend met "SC: 289" bevat alle mob cabs. Het laat zien hoeveel mobs er zijn van elke categorie. De tweede "A" is de mob cap voor Axolotls en er zijn 6. Deze spawnen alleen in lush caves.
11. Een *rabbit stew* kan worden gemaakt met *Cooked rabbit*, een *bowl*, een *baked potato*, een *carrot* en een *brown mushroom* of *red mushroom* in een arbitraire volgorde.
12.
  - Het beroep is een *Toolsmith*
  - De villager hoort bij de taiga-biome
13. B. Een zombie villager geneest sneller als er *iron bars* binnen 4 blokken bevinden.
14. Het *weakness effect* wordt dan vervangen door *Strength*.
15. Een *farmer* biedt *suspicious stew* aan, dus het *workstation* die gegeven moet worden is een *composter*.
16. 1. *Suspicious stew* spawnt in structures (*desert well*, *shipwreck*, *ancient city*). 2. *Suspicious Stew* kan gecraft worden. 3. *Suspicious stew* kan verkregen worden door een *brown mooshroom* te melken.
17. Zie onderstaande afbeelding voor alle mogelijkheden.

| Flower             | Effect          | Duration                   | Type     |
|--------------------|-----------------|----------------------------|----------|
| Allium             | Fire Resistance | 3s                         | Positive |
| Azure Bluet        | Blindness       | 11s <sup>[JE only]</sup>   | Negative |
| Open Eyeblossom    | Blindness       | 7s <sup>[BE only]</sup>    | Negative |
| Blue Orchid        | Saturation      | 0.35s <sup>[JE only]</sup> | Positive |
| Dandelion          | Saturation      | 0.3s <sup>[BE only]</sup>  | Positive |
| Golden Dandelion   | Saturation      | 0.3s <sup>[BE only]</sup>  | Positive |
| Closed Eyeblossom  | Nausea          | 7s                         | Negative |
| Cornflower         | Jump Boost      | 5s                         | Positive |
| Lily of the Valley | Poison          | 11s                        | Negative |
| Oxeye Daisy        | Regeneration    | 7s                         | Positive |
| Poppy              | Regeneration    | 7s                         | Positive |
| Torchflower        | Night Vision    | 5s                         | Positive |
| Tulips             | Weakness        | 7s                         | Negative |
| Wither Rose        | Wither          | 7s                         | Negative |

18. In spectator mode klikken op een *spider* geeft deze filter.

19. De biome is Cherry Grove

20. De hond is nat (in contact met water) en daarom grijzer.

21.

- De command teleporteert alle mobs die “wolf” heten drie blokken boven de speler.
- Ten eerste, in “name=wolf” moet “Wolf” met hoofdletter zijn, want zo heten alle wolven zonder name tag. Beter is om “type=wolf” gebruiken.

Ten tweede, ~ ~3 ~ is drie blokken boven de speler die het command uitvoert. De relatieve coördinaten moeten zijn vanaf het punt van de wolven. Dit kan worden toegevoegd door “at @s” toe te voegen.

Werkend command: “/execute as @e[type=wolf] at @s run tp ~ ~3 ~”

22. Arbalistic

23.

- Verdant Froglight
- Azure Bluet
- Jigsaw Block
- Popped Chorus Fruit

24.

- Een speler stierf door een *firework rocket*.
- Een speler wordt eerst aangevallen door een speler of mob en sterft vervolgens door een *Magma Cube*.

25.

- Strikvraag. De volgorde maakt in dit geval niet uit. De prijs wordt verhoogd voor elk *enchantment* in het tweede zwaard. De hoeveelheid waar het mee wordt verhoogd is dan afhankelijk van welke *enchantment* het is en ook het level **in het zwaard dat eruit komt**. Aangezien beide zwaarden dezelfde *enchantments* hebben en de uitkomst hetzelfde is ongeacht de volgorde, is het aantal levels in beide gevallen gelijk.
- Als het zwaard, met de strikt lagere *enchantments*, diens *enchantments* verliest door middel van een *grindstone*. Dan wordt de prijs niet verhoogd door de *enchantments*. Verder is het resultaat hetzelfde, want combineren met *enchantments* van een lager level verhoogt het resulterende level niet.

26. Ik snap het zelf eigenlijk niet :). <https://minecraft.wiki/w/Tutorial:Quasi-connectivity>

27. *Big dripleaf* zakt normaal gesproken in als er *entities* zich op bevinden, maar dit is niet zo als het door redstone is geactiveerd.