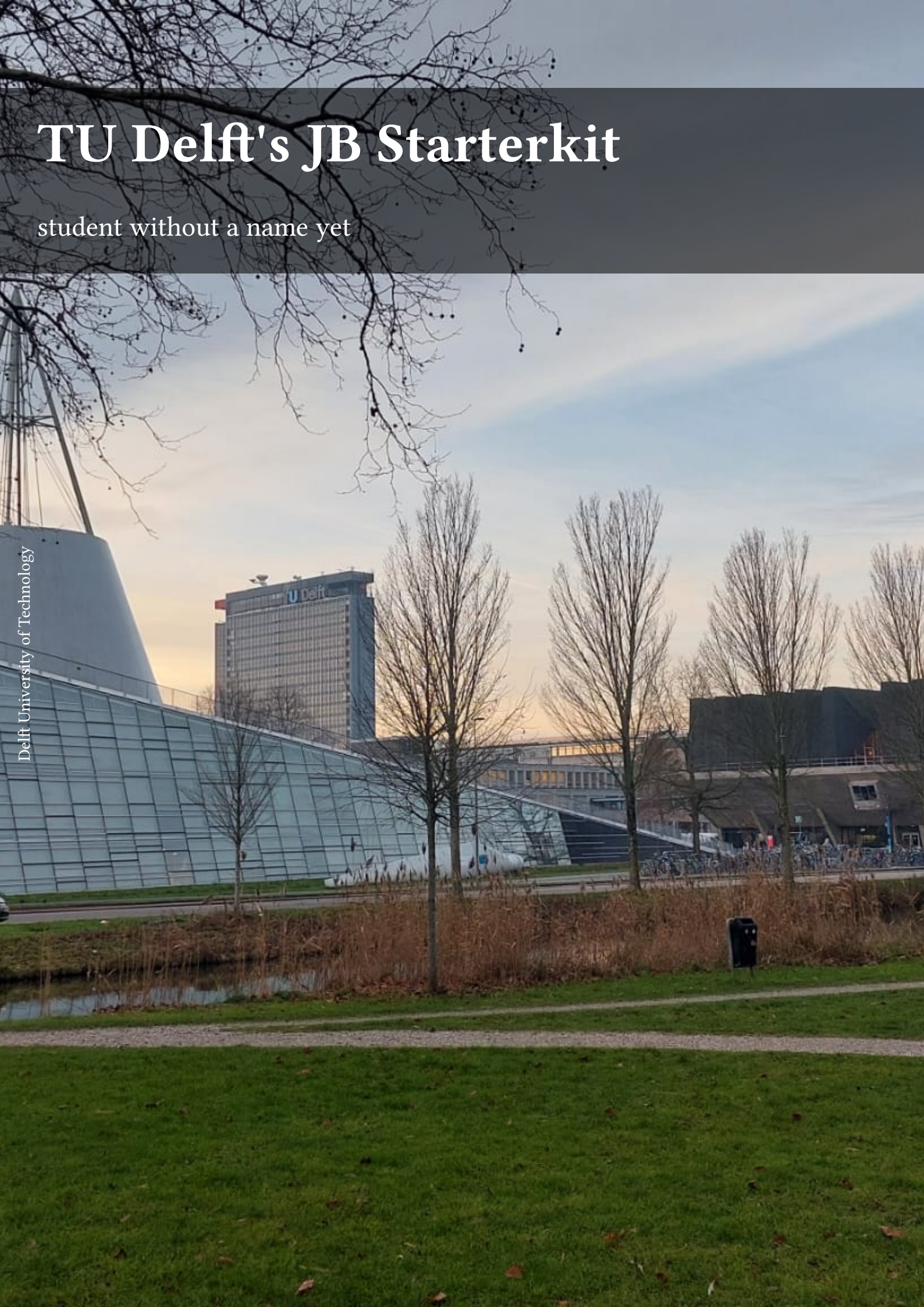


TU Delft's JB Starterkit

student without a name yet

Delft University of Technology



TU Delft's JB Starterkit

Master Thesis

Master of Science

Applied Physics

Delft University of Technology

Faculty of Applied Sciences

Author	student without a name yet
Supervisor	prof. dr. John Doe <i>Delft University of Technology</i>
Committee Members	Prof. Dr. C. Examiner <i>Delft University of Technology</i> Dr. D. Examiner <i>Delft University of Technology</i>
Defense date	Friday June 19, 2026 at 10:00
Date	31-1-2026

Keywords

Jupyter Book, Open Science, TU Delft, Starterkit

Contents

Variabelen	1
wat is een variabele	1
eisen aan de naam	1
Use the starterkit	2
Create a repository	2
View your thesis online	2
Introduction	3
Inhoudsopgave	3
Results	4
Conclusion	5
Appendix	6
Cheatsheet	6

Variabelen

wat is een variabele

Als je aan een kind wilt uitleggen hoe deze bijvoorbeeld een som moet optellen, bijvoorbeeld $4 + 3$, dan begin je vaak met “je hebt een getal 4 en daarbij tel je op een ander getal 3”. Wat je gedaan hebt is aangegeven dat 4 en 3 niet hetzelfde getal zijn, maar twee verschillende getallen. Je hebt ze als het ware in doosjes met een label gestopt: `getal` en `ander_getal`.

Een variabele kun je voorstellen als een pizzadoos met een opschrift wat voor pizza er in zit. Net als een pizzadoos maar 1 pizza kan bevatten, kan een variabele maar 1 ding van een soort bevatten:

- integer: geheel getal
- float/ double: een kommagetal
- char: een karakter
- string: een stuk tekst
- boolean: true of false
- array: een geordende lijst
- en zo zijn er nog een paar

Bij de meeste programmeertalen geldt de regel dat als een doosje een label en type inhoud heeft gekregen, dat doosje niet later iets van een ander type kan bevatten.

eisen aan de naam

De naam van een variabele moet aan een aantal eisen voldoen:

- begint altijd met een kleine letter.
- mag alleen uit letters, cijfers en underscores (`_`) bestaan.
- moet logisch zijn, beschrijvend.
- indien bestaat uit meerdere woorden, dan gebruiken we `snake_case`.

Use the starterkit

The instructions on this page guide you through the process of making your own book by creating a (new) GitHub repository from the starterkit template repository.

More information on the working with Jupyter Book can be found in The TUD guide to open publishing with JupyterBook or the official Jupyter Book documentation.

Create a repository

Follow these instruction to use the GitHub template repository to create your own thesis repository.:

1. Go to the starterkit repository
2. Click the green button `use this template` and click `create a new repository`.
3. Choose a proper name of your repository (this will be also part of your URL!) and choose the option `public`.
4. In your repository, click on `settings` and in the left menu on `Pages` and choose `Github Actions`
5. Click on `code` and click on  (the gear - icon near **About**) at the right site of the page.
6. Check the box **Use your GitHub Pages website**.
7. Go to `Actions` in the top menu, click on the (red) `initial commit` and click `re-run all jobs`
The book will now be deployed again - where now it can actually load GitHub pages.

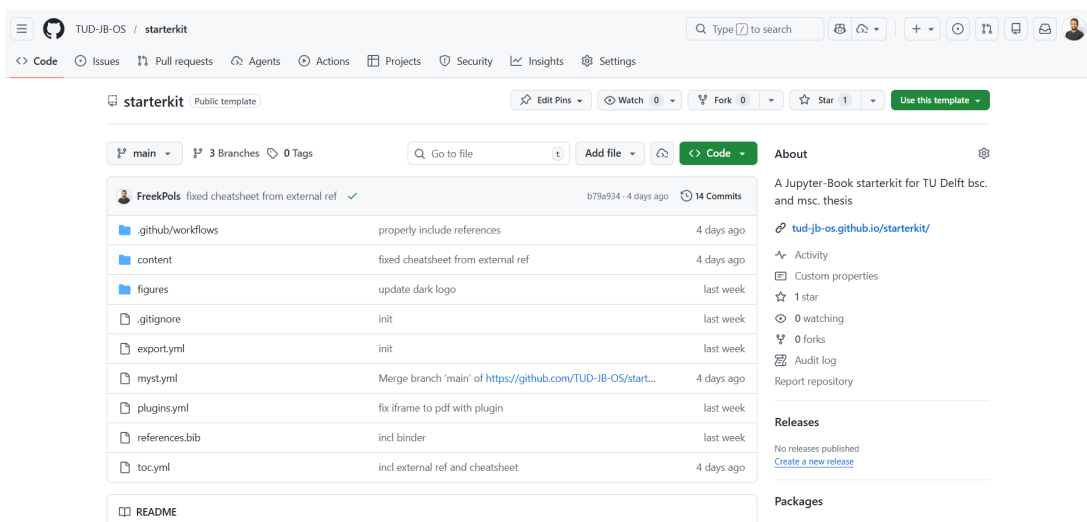
View your thesis online

The previous steps set up your repository with GitHub Pages using a GitHub Actions workflow. That action automatically builds your book (a website) and deploys it online. The URL of your book is based on your GitHub username:

`https://USERNAME.github.io/<reponame>`

You can also find the link easily from you GitHub repository home page under the “About” section on the right-hand side (illustrated in Figure 3).

You also have automatically two pdf’s based on a LaTeX thesis and Typst thesis template. Two buttons can be found at the top right corner to inspect these pdf’s.



Introduction

In deze cursus programmeren in Python leer je de basisbeginselen van programmeren in Python 3.0 .

Ik ga met jullie stap voor stap de wereld in van programmeren in Python.

Inhoudsopgave

1. Variabelen declareren, toekennen en printen
2. User input, rekenen met variabelen
3. Eenvoudig “leren rekenen” programma maken
4. Strings en hun functies
5. Afronden, machten en wortels
6. To be or not to be ...Booleans
7. Keuzes, keuzes, keuzes...ofwel if, elif, else
8. Random variabelen, Steen papier schaar spelen tegen de computer
9. In de herhaling vallen ... while-loops
10. Nog meer herhaling ... for-loops
11. Nog een keer in de herhaling ... do..while-loops
12. Lijsten, lijsten, lijsten ...arrays
13. Doe meer met lijsten ... array functies
14. Wrap it all up... Alles komt tezamen

Results

Figure 1 shows the results of fitting our linear model to the data. Parameter a is optimal when the chi-squared curve is at its minimum, which corresponds to the smallest residuals and the best match between model and data.

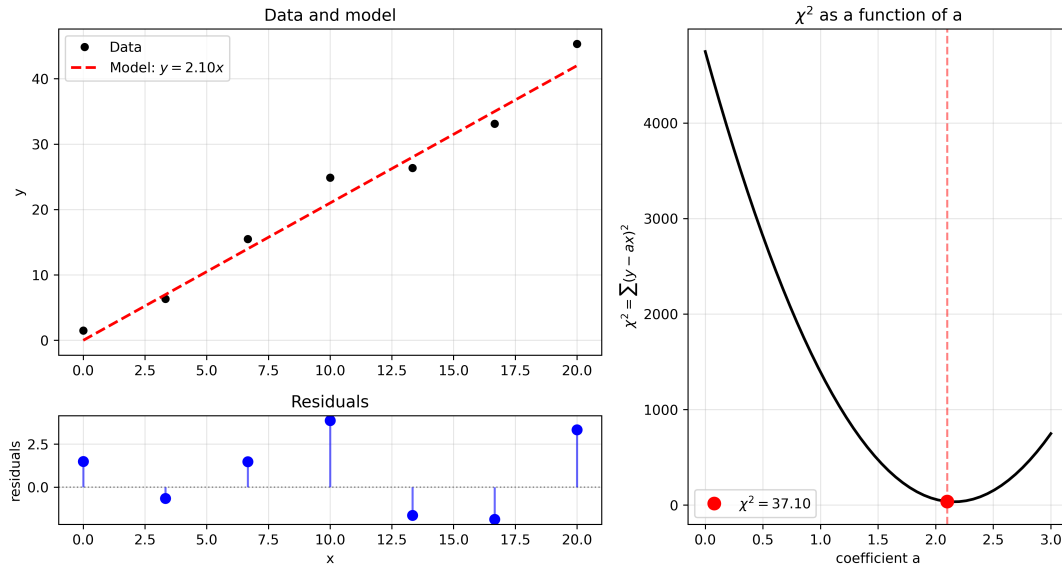


Figure 2: Fitting our data to a linear model with a single parameter a . The optimal value of a is found when the chi-squared curve (bottom) is at its minimum. The residuals (top right) are smallest at this point, and the model (top left) best matches the data.

Conclusion

Appendix

Cheatsheet

