



Naam test: Test java basis

Datum: 21/05/2019

Lesmodules: H8 – H9

Opleiding: Java IoT Developer

Naam cursist: .....

Resultaat ...../15

## Oefening H8 - H9 Praktijk

Maak een nieuwe project aan in Eclipse/intelij: **Test\_Java\_Classes\_jouwnaam**

Voor deze test maak je altijd gebruik van de package **'be.intecbrussel.test\_classes\_jouwNaam'**.

In de titel staat hoe je elk programma moet opslaan!

Kopieer dan je gezippte project **'Test\_Java\_classes\_jouwnaam'** naar Classroom.

VEEL SUCCES!

We gaan vandaag raketten lanceren. We gaan ook berekenen hoever ze kunnen vliegen aan de hand van hun lading en hun fuel.

We gaan 3 raketten aanmaken. Zorg ervoor dat elke raket een Raketmotor heeft standaard met een verbruik van 500l/km. De raket heeft ook een fueltank deze gaan we via compositie aanmaken en gaan initialiseren met een fuelNiveau. Ook zal elke raket een payload gewicht meekrijgen. Niet elke raket heeft uiteraard dezelfde of zelfs een piloot zorg er dus voor dat deze achteraf kan gezet worden.

Maak de eerste Raket aan met 1.500.000L brandstof, die 10 satellieten met totaal gewicht 200 Ton vervoert en geef de 42 jarige piloot Douglas de controle.

Maak een tweede Raket aan met 2.500.000L brandstof en geef de 65 jarige piloot Han de controle. Die Ladingen Robots van 250 ton vervoert. Zet nadien ook de efficiëntie op 600l/km

Maak de laatste zelfvliegende raket aan met 400.000L aan brandstof. Deze vervoert kleine spiegels voor een groot zonnepaneel. Deze weegt slechts 20Ton.

We gaan nu de afstand bereken die onze raket kan afleggen. Op basis van de formule  $L/(\text{gewicht} * \text{Effecientie})$ . Het gewicht van piloot en raket is verwaarloosbaar.

Maak dus een main aan waar je De juiste personen en raketten aanmaakt.

Zorg ervoor dat je Douglas aanmaakt met enkel zijn naam en daarna zijn leeftijd setten.

Han wordt aangemaakt met een construtor met naam en leeftijd.

Zorg ervoor dat de Raketten worden aangemaakt en print dan de afstand af die elke raket kan afleggen.

Raket1:

Raket2:

Raket3:

