# Implementatietemplate SOLID - Interface Segregation Principle (ISP)

## Toelichting

Geef in 3–5 zinnen aan welke methoden jullie met behulp van interfaces hebben opgesplitst en waarom.

|  |
| --- |
| Wij hebben 2 interfaces namelijk: Wapen en Rewardgiver en hebben de methodes (attack en grantReward).  Ik had de methodes opgesplitst want anders heeft rewardgiver een methode attack en dat klinkt niet logisch, daardoor heb ik de interfaces opgesplitst. |

## Betrokken interfaces en classes en gebruik.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Interface** | **Methoden** | **Classes die deze gebruiken** |
| Wapen | Attack | Zwaard |
| RewardGiver | grantReward | Boogbeloning, potionbeloning, schildbeloning, staffbeloning, zwaardbeloning, mapbeloning. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Inspanning per student

Geef aan per student wat zijn of haar bijdrage was in het realiseren van dit SOLID-principe.

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam student** | **Bijdrage** |
| Anson | Heeft ISP geimplementeerd in de code. |
| Dami | Heeft geholpen met nadenken ervan. |
| Nathan | Heeft geholpen met foutmeldingen en het concept ervan. |
|  |  |
|  |  |