

Workshops Programmeren Sem01

Les 01

Spelen met draw.io, flowchart maken en heb geoefend met het schrijven van een raad het getal programma. If/else statements en variable

Les 02

Loop, while besproken. Nogmaals gehad over flowchart

Les 03

Variable types, camelcase, for loop, while, class, function/methode, array.

Les 04

Winforms, deze les heb ik niet afgekeken. GUI interesseert me echt weinig

Les 05

In deze les ging het over Object Oriented Programming (OOP). Dit concept had ik wat moeite tot nu toe om het te begrijpen en dit verduidelijkt dat goed.

Class is blauwdruk, bijvoorbeeld huis heeft ramen en deuren

Object is het gemaakt iets vanaf de class/blauwdruk, bijvoorbeeld huis met 4 ramen en 2 deuren.

Uiteindelijk het voordeel van OOP is dat je gaat verwijzen. Jij schrijft iets 1x op en daar verwijst je naar. Als je dan dat ene wilt wijzigen, hoef je alleen maar in de verwijzing aan te passen. Denk aan .dotfiles en gnu/stow, symlinks