Week 3:

1a: Dit komt voor bij de methodes aantalArtikelen() en hoeveelheidGeldInKassa().

2a: Het is handig om de methodes private te maken omdat dan alleen de klasse waarin die methode gemaakt is de gegevens zal gebruiken. Wanneer je dus iets verandert aan de methodes, zal dit geen invloed hebben op andere klasses. Dit maakt de code een stuk overzichtelijker.

2b: In een HashMap heb je key's en value's. In HashSet heb je alleen value's.

3a: De constructor maakt als eerst een nieuwe Kantine en een nieuwe Random aan. Hierna wordt er een array gemaakt met AANTAL\_ARTIKELEN waardes die allemaal tussen MIN\_ARTIKELEN\_PER\_SOORT en MAX\_ARTIKELEN\_PER\_SOORT liggen. Hierna wordt er een KantineAanbod gemaakt waarbij met de artikelnamen, artikelprijzen en hoeveelheden meegeeft. Tot slot wordt het kantineaanbod geset voor een Kantine

3b: Aangezien er +min achter staat, wordt de waarde opgehoogd met het minimum. Normaal is de minimum waarde 0. Dus nu is de minimum waarde 0 + min = min.

Het maximum komt tussen haakjes te staan. Maar omdat er later nog weer de minimum waarde bij opgeteld wordt, moet de minimum waarde hier weer van het maximum afgehaald worden.

Normaal zou nextInt TOT de ingevoerde value gaan. Maar in dit geval gaat hij tot en met de ingevoerde value gaan. Door de +1.

Week 4:

1c: Er hoeven geen waarden mee te worden gegeven aan het object. Een constructor is in dit geval dus niet nodig. Het enige wat we nodig hebben zijn de methodes.

1d: Deze 2 methode’s voeren niks uit op een instantie van de klasse Administratie.

1e: Nu de constructor private is kan men niet meer van ‘buiten af’ een nieuwe instantie van de klasse Administratie aanmaken.

1i: Als het niet static is, hoeft het ook niet overal hetzelfde te zijn. Dus kan hij niet final worden omdat het eventueel nog gewijzigd zou kunnen worden.

1j: Nu zou het nog weer aangepast kunnen worden, wat we niet willen.