

# Weekopdracht

De weekopdracht bestaat uit het maken van een console applicatie en interactie met het toetsenbord.

Er moet product informatie getoond worden. Een winkel verkoopt 5 telefoons:

Merk	Type	Omschrijving	Prijs
Huawei	P30	6.47" FHD+ (2340x1080) OLED, Kirin 980 Octa-Core (2x Cortex-A76 2.6GHz + 2x Cortex-A76 1.92GHz + 4x Cortex-A55 1.8GHz), 8GB RAM, 128GB ROM, 40+20+8+TOF/32MP, Dual SIM, 4200mAh, Android 9.0 + EMUI 9.1	697
Samsung	Galaxy A52	64 megapixel camera, 4k videokwaliteit 6.5 inch AMOLED scherm 128 GB opslaggeheugen (Uitbreidbaar met Micro-sd) Water- en stofbestendig (IP67)	399
Apple	iPhone 11	Met de dubbele camera schiet je in elke situatie een perfecte foto of video De krachtige A13-chipset zorgt voor razendsnelle prestaties Met Face ID hoef je enkel en alleen naar je toestel te kijken om te ontgrendelen Het toestel heeft een lange accuduur dankzij een energiezuinige processor	619
Google	Pixel 4a	12.2 megapixel camera, 4k videokwaliteit 5.81 inch OLED scherm 128 GB opslaggeheugen 3140 mAh accucapaciteit	411
Xiaomi	Redmi Note 10 Pro	108 megapixel camera, 4k videokwaliteit 6.67 inch AMOLED scherm 128 GB opslaggeheugen (Uitbreidbaar met Micro-sd) Water- en stofbestendig (IP53)	298

Met deze informatie dien je de volgende opdrachten te maken.

## Opdracht 1 – Console Applicatie maken

- Maak een nieuwe console applicatie met Visual Studio;  
Noem deze applicatie 'Phoneshop.ConsoleApp'
- Maak een nieuwe methode en noem deze “MainMenu”;

- Roep deze methode aan vanuit Main();
- Deze methode moet een lijst met de merken en types van de 5 telefoons laten zien. Voor elk toestel moet een nummer komen.
- Een gebruiker kan via zijn toetsenbord een nummer kiezen;
- Als de gebruiker dat heeft gedaan moet het scherm geleegd worden en product informatie getoond worden als volgt:

{merk} {type} {prijs}

{omschrijving}

- Een gebruiker kan dan op een willekeurige toets drukken. Hiermee wordt het scherm weer geleegd en MainMenu() aangeroepen;

## **Opdracht 2 – Software Development Fundamentals**

- Lees lesson 1: Introduction to programming;
- Maak de Knowledge Assessment aan het einde van de les;

## **Opdracht 3 – Pluralsight**

Kijk (en leer) de volgende les op PluralSight:

<https://app.pluralsight.com/library/courses/csharp-fundamentals-dev/table-of-contents>