

SOFTWARE ONTWIKKELEN

AGENDA VOOR VANDAAG

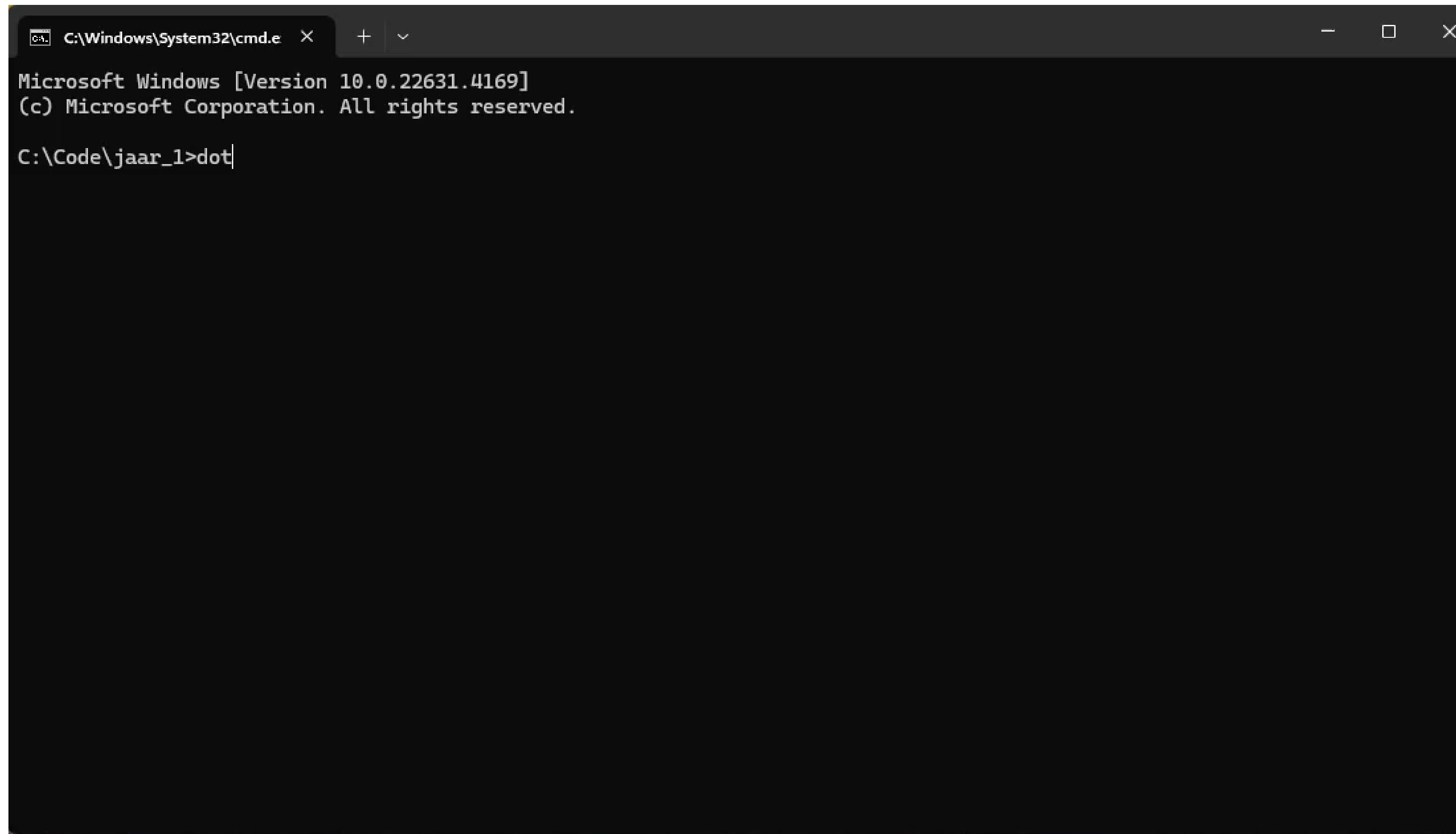
- Lesdoelen
- In groepjes aan de slag (zie handout)

LESDOELEN

Na de les van vandaag:

Ben je in staat een (eenvoudige) console game te schrijven in C#.

VOORBEELD 'GAMEPLAY' GALGJE



A screenshot of a Windows Command Prompt window. The title bar shows the path `C:\Windows\System32\cmd.e` and standard window controls. The main area displays the following text:

```
Microsoft Windows [Version 10.0.22631.4169]  
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.  
  
C:\Code\jaar_1>dot
```

HOE PAK JE ZOIETS AAN

- Begin met een ontwerp -> globale flowchart.
- Bespreek de flowchart en stel bij waar nodig.
- Programmeren:
 - Van grote lijnen naar details. M.a.w. sla sommige details even over.
 - Invullen details
- Testen.
- Bugfixing of refactoring.
- Vergelijk je ontwerp met de game.

MAAK EEN KEUZE UIT

- TicTacToe
 - Galgje
 - Mastermind
 - Eigen game... (maar ga daar geen uren over nadenken!)
-
- Je werkt in 2 of 3-tallen.

VANMIDDAG TIJD VOOR EXTRA HULP

- In de tweede les van vandaag is er tijd voor extra hulp of vragen (over de opdrachten).