**Opdrachten Hoofdstuk 3**

**Leerdoel 3**

Vraag 1. Wat is een activiteit?

*Een volgende stap binnen het activiteitendiagram, maar ook een volgende stap binnen het gemaakte programma*

Vraag 2. Heb jij op je stage gebruik gemaakt van activiteitendiagrammen?

*Nee*

**Leerdoel 4**

Vraag 1. Wat is declareren?

*Het aanmaken van variabelen, je kan deze variabelen naar verschillende soorten declareren zoals INT of CHAR*

Vraag 2. Welke invloed heeft declareren op de werkgeheugen van de computer?

*Ieder declaratie zorgt voor een gebruikname van het werkgeheugen. Het is weliswaar klein maar je wil je variablen zo klein mogelijk maken.*

Vraag 3. Heb jij op je stage gebruik gemaakt van kennisgrammaticadiafgrammen?

*Niet dat ik weet.*

**Leerdoel 5**

Vraag 1. Wat is typeren?

*De kenmerken van variablen maken*

Vraag 2. Wat is het verschil tussen een strikte en een losse programmeertaal?

*De manier van opmaak, maar ook het gebruik maken van ; of dat alleen enters zoals een “Line-oriented programming language”*

Vraag 3. Is C++ een strikte of een losse taal?

*Strikte*

Vraag 4. Heb jij op je stage gebruik gemaakt van activiteitendiagrammen?

*Nee*

**Leerdoel 7**

Vraag 1. Wat is initialiseren?

*Waarde geven aan de variabelen*

Vraag 2. Hoe is het initialiseren in het kennisgrammaticadiagram kenbaar gemaakt?

*Aan het begin*

Vraag 3. Wat betekent initialiseren voor de UI?

*Geen idee*

Vraag 4. Wat betekent initialiseren voor de kwaliteit van de applicatie?

*De applicatie wordt er beter en sneller van.*