



<p>Naam student: _____</p> <p>Klas: 5 ICW</p> <p>Schooljaar: 2024 - 2025</p> <p><input type="checkbox"/> REDICODIS</p>	<p>Datum: 12 juni 2025</p> <p>Evaluatie:</p>
--	--

Vraag 1: In bijlage 1 vind je een overzicht van 8 verzamelkaarten (Pokémon en Yu-Gi-Oh!). Afbeeldingen zijn ook groter te bekijken op Smartschool). De bedoeling is dat je een applicatie maakt die deze spelkaarten kan bijhouden.

 / 25

Maak één of meerdere gepaste klasse(s) aan om deze kaarten in voor te stellen. Je gaat enkel af van de data die op de geleverde kaarten staan, enige andere, persoonlijke voorkennis over deze verzamelkaarten is hier niet van toepassing. Je probeert zo spaarzaam mogelijk om te gaan met aantal properties en deze te hergebruiken waar mogelijk.

/ 10

Je zorgt ervoor dat je niet zomaar een verzamelkaart kan aanmaken, maar enkel concrete kaarten. Dit geldt ook voor enige andere klassen die je gebruikt maar die niet alle data van een bepaalde kaart voorstellen.

/ 3

TIP: kopieer/plak zoveel mogelijk gemeenschappelijke code voor de constructoren van klassen met dezelfde superklasse.

Je stelt één (1) structuur op zodat je per kaart het aantal stuks hiervan kan bijhouden. Je vult deze op met de 8 kaarten in bijlage d.m.v. van het oproepen van bijhorende constructoren. Bij lange teksten mag je enkel de eerste 3 woorden opschrijven, gevolgd door ... (bv. bij Pikachu: "Search your deck...")

/ 6

Je toont alle Pokémonkaarten met het aantal daarvan en vervolgens alle Yu-Gi-Oh!-monsters (let op: niet afzonderlijke kaarten) met hierbij ook het aantal.

/ 6

Pokémonkaarten met aantal:
Pikachu (MEW EN 025/165) - 1
Metang (Ster 94/168) - 1
Water (XY 93/108) - 1
Gym Trainer ([] 059/72) - 1

Yu-Gi-Oh monsterkaarten:
Blue-eyes white dragon - ATK / 3000 DEF / 2500: 2
Kuriboh - ATK / 300 DEF / 200: 1



Vraag 2: In bijlage 1 vind je een overzicht van 8 verzamelkaarten (Pokémon en Yu-Gi-Oh!). Afbeeldingen zijn ook groter te bekijken op Smartschool). De bedoeling is dat je een applicatie maakt die deze spelkaarten kan bijhouden.

/ 25

Maak één of meerdere gepaste klasse(s) aan om deze kaarten in voor te stellen. Je gaat enkel af van de data die op de geleverde kaarten staan, enige andere, persoonlijke voorkennis over deze verzamelkaarten is hier niet van toepassing. Je probeert zo spaarzaam mogelijk om te gaan met aantal properties en deze te hergebruiken waar mogelijk.

/ 10

Je zorgt ervoor dat je niet zomaar een verzamelkaart kan aanmaken, maar enkel concrete kaarten. Dit geldt ook voor enige andere klassen die je gebruikt maar die niet alle data van een bepaalde kaart voorstellen.

/ 3

TIP: kopieer/plak zoveel mogelijk gemeenschappelijke code voor de constructoren van klassen met dezelfde superklasse.

Je stelt één (1) structuur op zodat je per kaart het aantal stuks hiervan kan bijhouden. Je vult deze op met de 8 kaarten in bijlage d.m.v. van het oproepen van bijhorende constructoren. Bij lange teksten mag je enkel de eerste 3 woorden opschrijven, gevolgd door ... (bv. bij Pikachu: "Search your deck...")

/ 6

Je toont alle Pokémonkaarten met het aantal daarvan en vervolgens alle Yu-Gi-Oh!-monsters (let op: niet afzonderlijke kaarten) met hierbij ook het aantal.

/ 6

Pokémonkaarten met aantal:

Pikachu (MEW EN 025/165) - 1

Metang (Ster 94/168) - 1

Water (XY 93/108) - 1

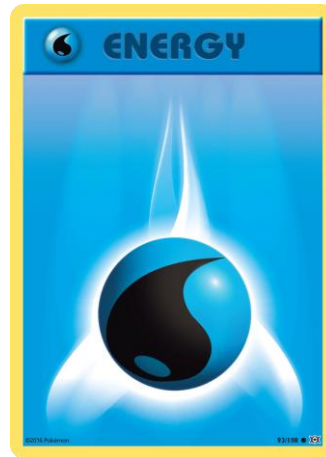
Gym Trainer ([] 059/72) - 1

Yu-Gi-Oh monsterkaarten:

Blue-eyes white dragon - ATK / 3000 DEF / 2500: 2

Kuriboh - ATK / 300 DEF / 200: 1

BIJLAGE 1: verzamelkaarten



Pokémon

Je hebt 3 soorten Pokémonkaarten: monsterkaarten, energiekaarten en trainer(supporter)kaarten. Monster- en energiekaarten zijn allemaal van een bepaald type: bv. lighting, metal, water, ... Deze types komen ook terug voor bij de aanvallen die een Pokémon kan doen, hun zwaktes (altijd "x2"), weerstand en terugtrekkingskost.

Monsterkaarten kunnen 1 of meerdere aanvallen hebben. Deze aanval heeft al dan niet een kracht (bv. 50). Als hier een '+' of 'x' bijstaat, mag je dit laten vallen. Bij 'Bullet Punch' is dit dus gewoon 20. Een aanval heeft 1 of meerdere types als 'kost' (bv. bij Pika Punch: lighting, lighting en normal).

Het nummer onderaan elke kaart stelt de positie van die kaart in een set uit, gevolgd door het totaal aantal kaarten in die set. Zo is dit bij Pikachu bv. 025/165, wat erop wijst dat deze kaart de 25^{ste} is uit een set van 165. De naam van de set wordt afgebeeld met een symbool, maar komt dus werkelijk overeen met de naam van een set. Ook heeft elke kaart een illustrator, hoewel dit niet op de energiekaart staat (dit mag leeg worden geacht). Elke kaart heeft ook een jaartal van uitgave.



Yu-Gi-Oh!

Je hebt bij Yu-Gi-Oh! verschillende soorten kaarten: monsterkaarten en 'spell/trap'-kaarten. Monsterkaarten hebben een aanval- en verdedigingscore, 'spell/trap'-kaarten niet.

Rechtsonder de afbeelding staat de naam van de set, eventueel gevolgd door EN (English) en dan de positie van die kaart in die set. Bij Kuriboh is dit bijvoorbeeld van 71^{ste} kaart uit de set MRD.

Linksonderaan staat een unieke code per soort kaart. Zo is dit bij beide Blue-eyes white dragons 89631139, Kuriboh 40640057 en bij Dark Hole 53129443. Rechts staat het jaar van uitgave en de illustrator/studio.