



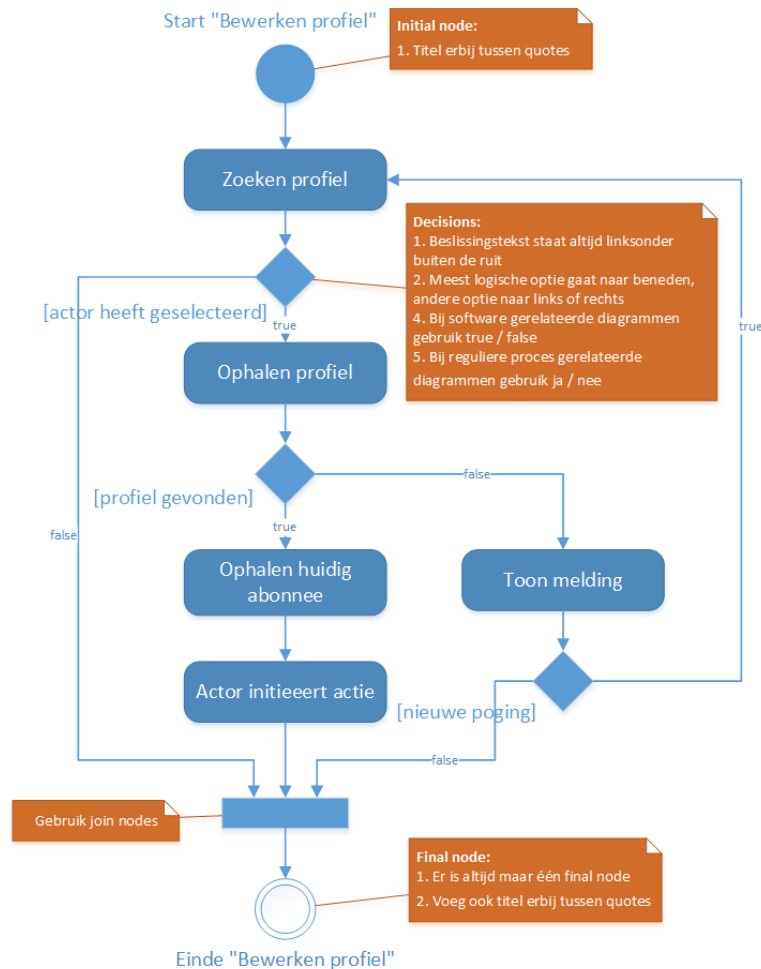
Opdracht 2.4

Onderwerp	<ul style="list-style-type: none">• Scripts• Activeitendiagram
Leerdoelen	<ul style="list-style-type: none">• Je kunt een context (verhaal) omzetten naar een activitendiagram
Leercontext	Voordat je ook maar één letter kunt gaan programmeren, moet je al wel nagedacht hebben over WAT en HOE je wilt gaan programmeren. Je wilt dus weten welke input, keuzes en acties je programma moet hebben! We leren je dus denken als een computerprogramma.
Moeilijkheidsgraad	★★☆

Voorbeeld

Algemene afspraken:

- Gebruik Visio Shape genaamd "UML Activity" (Engels) of "uml-activitendiagram" (Nederlands)
- Werk altijd van boven naar beneden
- Gebruik de standaard Visio layout
- Maak document nooit groter dan één A4 formaat



Bron: Pragmatisch modeleren met UML – Sander Hoogendoorn



Informatie

De informatie die je nodig hebt bij het maken van deze opdracht vind je terug op het opdrachtenportaal.

Taken

Werk onderstaande taken uit in een nieuw Visio-bestand genaamd "Opdracht 2.4.vsdX".

- | | |
|--------|---|
| Taak 1 | <ul style="list-style-type: none">- Lees de projectbeschrijving (zie bijlages).- Maak van deze projectbeschrijving een activiteitendiagram. Let goed op de activiteitendiagramafspraken (zie kopje "Voorbeeld"). |
|--------|---|

Beoordelingscriteria

Naast de algemene beoordelingscriteria die benoemd staan op het opdrachtenportaal gelden daarnaast ook de onderstaande beoordelingscriteria.

- | | |
|--------|---|
| Taak 1 | <ul style="list-style-type: none">• Je hebt alle beschreven functionaliteiten uit de projectomschrijving overgenomen• Je hebt je gehouden aan de afspraken rondom activiteitendiagrammen |
|--------|---|

Inleveren

Upload deze opdracht naar het portfolio in de bijbehorende studieroute op N@tschool als Visio-bestand. Geef het VSDX-bestand de naam opdracht2.4.vsdX

Laat het daarna aftekenen bij de vakdocent.