

# OOP – Les 1

Introductie, toetsing, klasses en  
objecten

# Programma

- Introductie
- Toetsing
- Lessenopbouw
- Klasses & Objecten
- Opdrachten

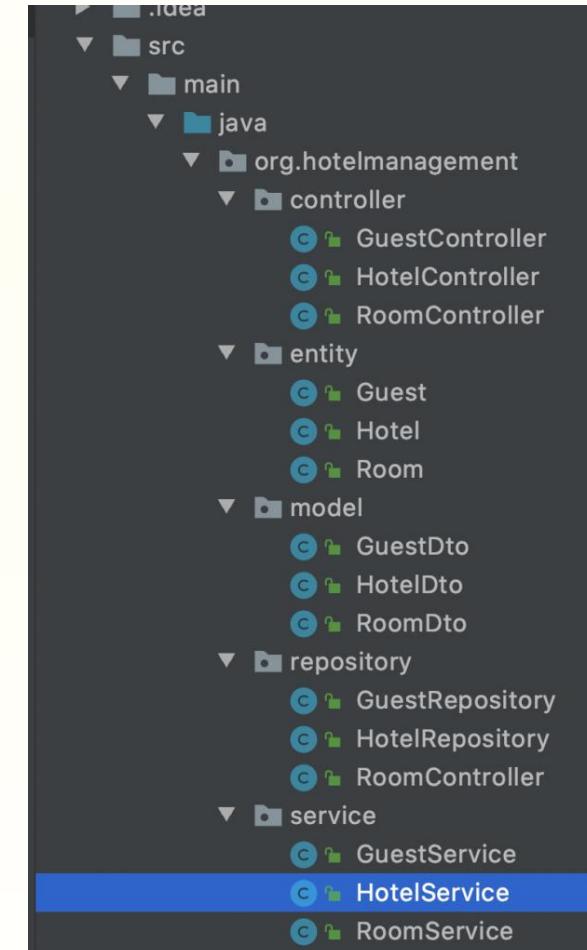


# Introductie - OOP

- Object georiënteerd programmeren oftewel OOP

# Waarom OOP

- Van spaghetti naar structuur
- Schaalbaarder
- Onderhoudbarder
- Overdraagbaar



# Toetsing – 2 delig

- Individueel: alle afsluitende opdrachten afgerond van de lessen
- Deze laat je aftekenen
  
- Groepsopdracht:
- Groepjes van 2 a 3 personen, gebruik maken van de beschikbare use cases/casus.
- Mag een eigen casus zijn maar wel besproken met de docent.
- Criteria lijst komt binnenkort online.

# Lessenopbouw

- Terugblik
- Theorie
- Tussenopdracht/Demo
- Vervolg theorie
- Zelfstudie programmeeropdracht of groepsopdracht
- Afsluiting

# Leerdoelen

- Aan het einde van de les
  - Weten we wat OOP inhoudt
  - Weten we het verschil tussen Klassen en Objecten
  - Weten we hoe we klassen maken
  - Weten we hoe we objecten maken

# Klassen en Objecten

- Wat is wat?

# Klassen en Objecten

## Klass

- Een klass is een abstracte vorm van een object.
- Een klass is overkoepelend en stabiel
- Kat is een klass



## Object

- Een object is een specifieke instantie van een Klass.
- Een object is manipuleerbaar
- Garfield is een object van het type Kat.



# Blitz ronde – Klass of Object

## Meubels



# Blitz ronde - Klass of Object

## Flessen



# Blitz ronde - Klass of Object

MatPat



# Blitz ronde - Klass of Object

## Mensen



# Blitz ronde - Klass of Object

Zeus



# Blitz ronde - Klass of Object

# Games



# Blitz ronde - Klass of Object

Mickey mouse



# Demo in C#

- Dieren Asiel applicatie

# Opdrachten

- Maak een project aan in Visual studio 2022 of hoger
- Een console applicatie in C# voor .net 8 of 9
- Maak de klassen aan voor de volgende casus:

Een Snackbar heeft 3 soorten items op het menu, Snacks, sausjes en drinken. Deze Snackbar heeft ook medewerkers en klanten.

- Maak daarna een frikandel, mayonaise, freek de klant, jan de medewerker en een milkshake vanille als object aan.

# Volgende week

- Eigenschappen/attributen
- Methodes
- Enums