Hulpdocument Groep 16

# Scrum

# Algemene uitleg en vragen over de opdrachten

## L9-1

* **Objectoriëntatie in C#:**

**Product owner–**

**Dhr. Van de Velden**

***Samenvatting –***

Objectoriëntatie (afgekort OO) gaat over structureren, ontwerpen en coderen

Maak hoofdstuk 1 t/m 13 van deel 4 uit boek Leren Programmeren in C#

Lever per hoofdstuk in op BB.

## L9-2

* **Worldskills Netherlands:**

**Product owner–**

**Dhr. De Vries**

***Samenvatting –***

Objectoriëntatie (afgekort OO) gaat over structureren, ontwerpen en coderen

Maak hoofdstuk 1 t/m 13 van deel 4 uit boek Leren Programmeren in C#

Lever per hoofdstuk in op BB.

## L9-3

* **De Gezondheidsmeter:**

**Product owner–**

**x**

***Samenvatting –***

Objectoriëntatie (afgekort OO) gaat over structureren, ontwerpen en coderen

Maak hoofdstuk 1 t/m 13 van deel 4 uit boek Leren Programmeren in C#

Lever per hoofdstuk in op BB.

## L9-4

* **Nederlands:**

**Product owner–**

**Mvr. Ottenkamp**

***Samenvatting –***

Objectoriëntatie (afgekort OO) gaat over structureren, ontwerpen en coderen

Maak hoofdstuk 1 t/m 13 van deel 4 uit boek Leren Programmeren in C#

Lever per hoofdstuk in op BB.

## L9-5

* **Engels:**

**Product owner–**

**Mvr. Otten**

***Samenvatting –***

Objectoriëntatie (afgekort OO) gaat over structureren, ontwerpen en coderen

Maak hoofdstuk 1 t/m 13 van deel 4 uit boek Leren Programmeren in C#

Lever per hoofdstuk in op BB.

## L9-6

* **Rekenen 3:**

**Product owner–**

**Dhr. De Jong**

***Samenvatting –***

Objectoriëntatie (afgekort OO) gaat over structureren, ontwerpen en coderen

Maak hoofdstuk 1 t/m 13 van deel 4 uit boek Leren Programmeren in C#

Lever per hoofdstuk in op BB.