* **Wat is een 'delegate' in C#?**

Een delegate is een reference naar loosly referene naar classes bijvoorbeeld met een functie met een parameter die iets returned bijvoorbeeld heeft de persoon dit ja nee? Zo ja doe dit zo nee doe dit.

* **Wat kan je met een delegate?**

Met een delegate kan je ervoor zorgen dat je code een stuk kleiner is

Omdat je niet alle classes moet kennen maar alleen wat hoeft te bekijken

En je class blijft werken ook zonder deze functie.

* **Waar is het goed voor**

het zorgt ervoor dat je code klein blijft weinig dependencies hebt

waardoor je classes kan blijven gebruiken zonder dat je daarvoor andere classes nodig hebt ook zodat je niet heel veel controles moet maken maar gewoon een maal kan doen kan de persoon dit ja nee? Doe dit omdat het ook nee kan zijn is het niet nodig. Want als de persoon het niet kan dan hoef je het niet te gebruiken.

* **Heb je 3 voorbeelden waarin je delegates zou kunnen gebruiken?**

***1:***

Wanneer je wilt dat mensen wat gaan doen. (alleen niet allemaal) dan kan je een

Signaal sturen van “dit gebeurd er doe jij hier wat mee of niet?”

Dus bijvoorbeeld heb je een persoon die wilt naar amsterdam en de trein komt aan

Dan word een een signal gestuurd “trein amsterdam is er” dan kunnen de personen dat weten moet de persoon die trein hebben dan kan je de persoon er heen sturen

***2:***

Wanneer je meerdere acties hebt die een speler kan doen dan kan je er voor zorgen dat deze kunnen worden aangeroepen via een class

En die kijkt gewoon “kan deze persoon rennen” ja? Nee? Zo ja => ga rennen zo niet blijf staan.

***3:***

wanneer je veel “vijanden” hebt en ze kunnen allemaal wat anders bijvoorbeeld

Je hebt een die rond loop en wanneer hij je ziet begint hij te schieten of je hebt er een die rond loopt en wanneer hij je ziet gaat hij naar je toe en begint je te slaan

Dat kan je doen met een delegate om gewoon te kijken kan de persoon schieten?

Kan de persoon slaan? Ja of nee en dan een actie uitvoeren.