

Identificeer maximaal 3 plaatsen in je project waar je elk van onderstaande concepten gebruikt hebt. De identificatie omvat de naam van de klasse (vb. Ship), eventueel aangevuld met de naam van de methode of variabele waarop de toepassing betrekking heeft (vb. Ship.evolve). Deze lijst is enkel bedoeld als leidraad bij de verdediging. Het document cesuur geeft aan welke concepten je minimaal moet kennen/gebruikt hebben om een bepaalde score te kunnen behalen.

Concept	Application(s) in project
<b><i>Basic concepts (needed to pass the course)</i></b>	
Basic inspector	Entity.getPosition, Entity.getVelocity, Ship.getThrustStatus
Class invariant	Ship.isValidOrientation, Ship.isValidMass, Entity.canHaveAsPosition
Defensive programming	Entity.setPosition, Entity.setRadius, Ship.reloadBullet
Nominal programming	Ship.setOrientation, Ship.turn
Total programming	Ship.setMass, Entity.setVelocity, Ship.fireBullet
Uni-directional association	Bullet.source, Ship.thruster
Bi-directional association	Entity.world, Ship.bullets
Destructor	Ship.terminate, Bullet.terminate, MinorPlanet.terminate
Generic Class Instantiation	

Test method	TestShip.testCreateShip, TestWorld.testWorldIsValidSizeT
Polymorphism	World.getAllEntitiesSpecific, TestWorld.testWorldAddEntityAble
Run Time Type Information (RTTI)	TestWorld.testWorldGetAllEntitiesAllShips
Dynamic Binding	TestBullet.testCanHaveAsWorldTrue
Liskov Substitution Principle	Planetoid.move
<b><i>Advanced concepts</i></b>	
Enumeration	Not needed in 2016-17
Value Class	Position
Representation Invariant	Not needed in 2016-17
Interface	IFacade, IProgramFactory
Anonymous Class	
Generic Class Definition	
Lambda Expression	World.getEntitiesSpecific()

Stream	World.getEntitiesSpecific()
--------	-----------------------------