

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
<i>Basic concepts (needed to pass the course)</i>	
Basic inspector	
Class invariant	
Defensive programming	
Nominal programming	
Total programming	
Uni-directional association	
Bi-directional association	
Destructor	
Generic Class Instantiation	
Test method	

Polymorphism	
RunTime Type Information (RTTI)	
Dynamic Binding	
Liskov Substitution Principle	
<i>Advanced concepts</i>	
Enumeration	not needed in 2016-17
Value Class	
Representation Invariant	not needed in 2016-17
Interface	
Anonymous Class	
Generic Class Definition	
Lambda Expression	
Stream	