

We hebben gekeken naar objecten in C# en wat ze voor ons kunnen betekenen bij het organiseren van code. Om objecten goed te verzinnen moet je gewoon heel veel proberen en leren van je fouten.

Een beginnersfout bij het aanmaken van objecten in code is om de objecten te 'specifiek' te maken. Hierdoor schieten je jouw doel voorbij. Je hoeft voor het maken van een presentie-systeem voor een school, bijvoorbeeld niet een Stoel- of Tafel- klasse te maken. Enkel een Student-klasse met een eigenschap 'Aanwezig' is voldoende.

Wat is het huiswerk?

Het huiswerk voor de volgende les is het identificeren van klassen in games en andere software die je tegenkomt. Je hoeft voor het huiswerk dus nog geen code te schrijven (maar dit mag natuurlijk wel, dus ga je gang en oefen!).

Opdrachten:

1. Maak een Word-document

- Bevat een titelblad met:
 - o Titel van het document
 - o Jouw naam en studentnummer*(Zo weten we welk document van jou is)*
- Het Word-bestand heet:
 - o **klassen-in-software-tussenvoegselAchternaam-Voornaam.docx** (waar je het onderstreepte vervangt met jouw namen)*(Zo houden wij het overzicht bij het nakijken)*

2. Kopjes voor minimaal 5 software/games

- Ieder kop bevat de titel van de software/game
- Daaronder het logo of een plaatje van de software/game
- Daaronder ten minste een klasse in het Engels uitgeschreven aan de hand van het volgende voorbeeld uit Minecraft:

Enemy
<u>Eigenschappen:</u> + Name + Health + ExperienceDrop + HoldingItem
<u>Methodes:</u> + Walk + MakeNoise + Kill + Spawn

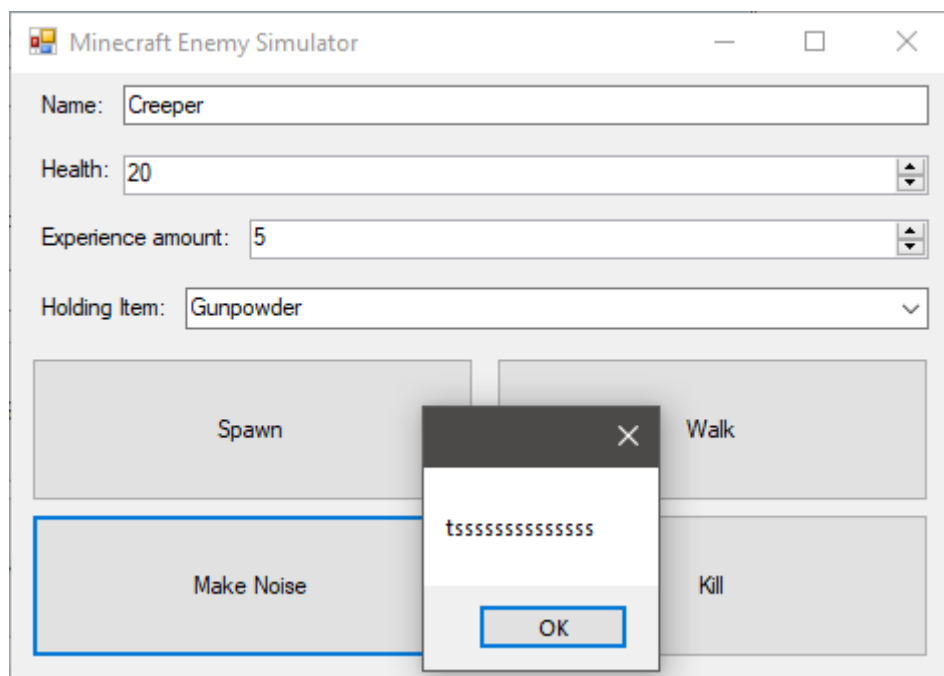
Probeer je kennis over de software of het spel te vertalen naar eigenschappen (het hebben van dingen) en methodes (het kunnen van dingen)

3. Lever het Word-document via de mail in (voor de volgende les) bij Tim (t.lutt@rocwb.nl)

4. Bonus: Maak de klasse in C#

- Kies een van de klassen uit de vorige opdrachten en maak deze in C#
- Je hoeft natuurlijk niet een volledige software of spel te schrijven, maar maakt een minimale versie ter demonstratie.
- Bijvoorbeeld:

Uit het Minecraft voorbeeld van de vorige pagina kun je de Enemy klasse in C# maken. Je maakt daarbij een Form waar je met tekstvelden de eigenschappen van een Enemy kunt veranderen en met knoppen dingen “kunt laten doen” (gewoon een bericht laten zien is al voldoende).



Afhankelijk van het spel of de software die je gekozen hebt kun je een eigen simulatie maken.