

HO GENT

Ontwerp
Opdracht 1

1. Deadline

De deadline voor deze opdracht ligt vast op 6 maart 2022.

2. Opdracht

In het hoofdstuk 'Klassen en Objecten' kwamen de sleutelconcepten 'object', 'abstractie' en 'klasse' aan bod.

2.1. Stap 1

Kies een object uit je omgeving en maak hier een abstractie van naar een klasse, analoog aan de oefening 'Fiets':

- Deze klasse ga je in UML voorstellen in Visual Paradigm
- Bij de abstractie detecteer je minimum:
 - 4 eigenschappen
 - gedrag om een object aan te maken van je klasse met minstens één parameter
 - de omgelijkheid om de eigenschappen op te vragen en in te stellen
 - 3 operaties met uniek gedrag

Het object waarvan je een abstractie maakt komt natuurlijk niet voor in de cursus, nog in andere cursussen.

Voorbeelden van objecten waaruit je zou kunnen kiezen. Je bent natuurlijk vrij om nog een ander object te kiezen: tafel, papier, televisie, agenda, planeet, trui, fles, afspraak, rapport, printer, router, lamp, document ...

2.2. Stap 2

Stel dat je twee objecten zou aanmaken op basis van de klasse uit stap 1. Geef beide objecten een naam en beschrijf voor elk van die twee objecten een mogelijke toestand van de eigenschappen.

3. Opdracht opladen

Maak een Word-document aan onder volgende naam:

Naam_Voornaam_Ontwerp_Opdracht1.docx

Plaats in dit document de afbeelding van je klasse uit Visual Paradigm uit stap 1 en de beschrijving uit stap 2.

Laad dit bestand op in Chamilo onder de juiste opdracht.