

Software Ontwerp Opdracht **Magnetron deel 2**

Een simpele magnetron. (*dezelfde als in deel 1*)

De magnetron heeft een

- 1) panel of knop waarmee je de benodigde tijd in kunt stellen
- 2) een stopknop die alles onderbreekt.
- 3) een deur die als je hem opendoet de magnetron uitschakelt en de tijd op nul zet en als je hem dicht doet de werking van de magnetron start.
- 4) een display die de ingestelde tijd toont.

Maak het volgende:

1. Sequencediagram (1, naar keuze, de uitwerking van één use-case)
2. Klassediagram gevuld met attributen en methoden. De methoden door logisch nadenken en uit het sequencediagram
3. Controleer je diagrammen aan de hand van de criteria uit het diktaat.
4. De gegenereerde code van de klassen.

NB:

- i. Aftekenen = op de computer aan de praktikumdocent het gemaakte werk laten zien.
- ii. Zorg ervoor dat je regelmatig overleg pleegt met je praktikumdocent, om te controleren of je op de goede weg bent.
- iii. Zorg ervoor dat je **zō** met het pakket werkt dat bij het SD gemaakte methoden “automatisch” aan de klassen toegevoegd worden.
- iv. Voeg alle nodige attributen handmatig toe.