****

Java Hoofdstuk 1 t/m 12

ROC Mondriaan | Tinwerf 16

Opdrachten gemaakt doormiddel van intellij

Justin Schouten

Klas 1j

2019 JMS

Inhoudsopgave

[*Hoofdstuk 1 Object georiënteerd programmeren (OOP)* 3](#_Toc24053295)

[Quiz 1: Objecten van de klasse Auto 4](#_Toc24053296)

[*Quiz 2*: Objecten van de klasse Dier 4](#_Toc24053297)

[*Quiz 3*: Het aantal objecten van de klasse Computer 4](#_Toc24053298)

[Hoofdstuk 2 Gegevenstypen en variabelen 4](#_Toc24053299)

[*Quiz 1*: Primaire gegevenstypen en variabelen 4](#_Toc24053300)

[*Quiz 2*: Primaire gegevenstypen en variabelen 5](#_Toc24053301)

[*Quiz 3*: De standaardwaarden van primaire gegevenstypen 5](#_Toc24053302)

[*Quiz 4*: Het toekennen van waarden aan variabelen 6](#_Toc24053303)

[Hoofdstuk 3 Operatoren 6](#_Toc24053304)

[*Quiz 1*: Java rekenkundige operatoren 6](#_Toc24053305)

[*Quiz 2*: Modulus 6](#_Toc24053306)

[*Quiz 3*: Vermeerdering en vermindering 7](#_Toc24053307)

[*Quiz 4*: Relationele operatoren 7](#_Toc24053308)

[Quiz 5: Conditionele operatoren 7](#_Toc24053309)

[Quiz 6: Conditionele operatoren 8](#_Toc24053310)

[Quiz 7: Toewijzingsoperatoren 8](#_Toc24053311)

[Quiz 8: Toewijzingsoperatoren 8](#_Toc24053312)

[Quiz 9: Ternaire operator 9](#_Toc24053313)

[Hoofdstuk 4 Conditionele statements 9](#_Toc24053314)

[*Quiz 1*: if-statements 9](#_Toc24053315)

[*Quiz 2*: if-statements 9](#_Toc24053316)

[*Quiz 3*: if-else-statements 10](#_Toc24053317)

[*Quiz 4*: if/else-if statements 10](#_Toc24053318)

[Quiz 5: if/else-if statements 10](#_Toc24053319)

[Quiz 6: Een combinatie van conditionele statements 11](#_Toc24053320)

[Quiz 7: Een aantal conditionele statements binnen elkaar 11](#_Toc24053321)

[Quiz 8: Een eenvoudig switch-statement 11](#_Toc24053322)

[Quiz 9: Met een switch-statement de maanden van het jaar weergeven 12](#_Toc24053323)

[*Quiz 10*: Een switch-statement voor studentenresultaat 13](#_Toc24053324)

[Hoofdstuk 5 Iteratie-statements (loops) 13](#_Toc24053325)

[*Quiz 2*: Een while-loop 14](#_Toc24053326)

[*Quiz 3*: Een do-while-loop 14](#_Toc24053327)

[*Quiz 4*: do-while-loop 14](#_Toc24053328)

[Quiz 5: Een for-loop-statement 14](#_Toc24053329)

[Quiz 6: for-loop-statement 14](#_Toc24053330)

[Quiz 7: Een combinatie van een for-loop en een if-else-statement 15](#_Toc24053331)

[Quiz 8: for-loop en break 15](#_Toc24053332)

[Quiz 9: for-loop en continue 15](#_Toc24053333)

[*Quiz 10*: Een combinatie van twee loops binnen elkaar 16](#_Toc24053334)

[*Quiz 11*: Een combinatie van twee loops met een label 16](#_Toc24053335)

[Hoofstuk 6 Klassen, objecten en constructoren 17](#_Toc24053336)

[*Quiz 1*: Het maken van objecten 17](#_Toc24053337)

[*Quiz 2*: Objecten en objectreferenties 17](#_Toc24053338)

[*Quiz 3*: Drie constructoren in een klasse 17](#_Toc24053339)

[*Quiz 4*: Het aanroepen van een constructor vanuit een andere constructor 18](#_Toc24053340)

[Quiz 5: Het aanroepen van een constructor vanuit een andere constructor 18](#_Toc24053341)

[Hoofdstuk 7 Methoden 19](#_Toc24053342)

[*Quiz 1*: Een methode berekent de prijs van goud en zilver in euro’s 19](#_Toc24053343)

[*Quiz 2*: Een methode die een integer gegevenstype teruggeeft 19](#_Toc24053344)

[*Quiz 3*: Een methode die geen waarde oplevert 20](#_Toc24053345)

[*Quiz 4*: Een methode van het type void 21](#_Toc24053346)

[Quiz 5: Een methode die valuta omrekent 22](#_Toc24053347)

[Quiz 6: Een void-methode met twee parameters 23](#_Toc24053348)

[Opdracht hoofdstuk 7: Methode die hoeveelheid ounce goud berekent 23](#_Toc24053349)

[Hoofdstuk 8 Strings en StingBuffers 25](#_Toc24053350)

[*Quiz 1*: De methode indexOf en charAt van de String 26](#_Toc24053351)

[*Quiz 2*: Het vergelijken van twee strings 26](#_Toc24053352)

[*Quiz 3*: De substrings-methode van de String 27](#_Toc24053353)

[*Quiz 4*: De replace-methode van de String 27](#_Toc24053354)

[Quiz 5: De methoden toUpperCase, trim en lenght van de String 28](#_Toc24053355)

[Quiz 6: Constructors en de append-methode van de StringBuffer 28](#_Toc24053356)

[Quiz 7: De methode insert van het StringBuffer-object 29](#_Toc24053357)

[Quiz 8: De replace-methode van het StringBuffer-object 30](#_Toc24053358)

[Opdracht hoofdstuk 7: De methoden van String-klasse van Java standaard-API 30](#_Toc24053359)

[Hoofdstuk 9 Packages en toegangsrechten 31](#_Toc24053360)

[*Quiz 1*: Toegangsrechten vanuit hetzelfde package 31](#_Toc24053361)

[*Quiz 2*: Toegangsrechten vanuit verschillende packages 31](#_Toc24053362)

[*Quiz 3*: Toegangsrechten via een methode 32](#_Toc24053363)

[Opdracht hoofdstuk 8: De klassen Datum en Student in verschillende packages 32](#_Toc24053364)

[Hoofdstuk 10 Array en ArrayList 34](#_Toc24053365)

[*Quiz 1*: Een eenvoudige array 34](#_Toc24053366)

[Quiz 2: Het toevoegen van elementen aan een array 35](#_Toc24053367)

[*Quiz 3*: De elementen van een array sorteren 35](#_Toc24053368)

[*Quiz 4*: Het kopiëren van een array 36](#_Toc24053369)

[Quiz 5: Enkele methoden van de klasse Arrays 37](#_Toc24053370)

[Quiz 6: Elementen van array en conditionele statements 37](#_Toc24053371)

[Quiz 7: Elementen toevoegen aan een ArrayList 38](#_Toc24053372)

[Quiz 8: Objecten van de klasse Student toevoegen aan een ArrayList 38](#_Toc24053373)

[Opdracht hoofdstuk 9: Artikelen aan een winkelwagen toevoegen 39](#_Toc24053374)

[Hoofdstuk 11 Statische leden (methoden en variabelen) 40](#_Toc24053375)

[Quiz 1: Het vergelijken van klassenvariabelen en instantievariabelen 40](#_Toc24053376)

[Quiz 2: Java statische leden 40](#_Toc24053377)

[Quiz 3: Klassenvariabelen en het maken van objecten 41](#_Toc24053378)

[Opdracht hoofdstuk 10: Namen van programmeertalen bijhouden in een String 42](#_Toc24053379)

[Hoofdstuk 12 Overerving 43](#_Toc24053380)

[Quiz 1: Een eenvoudige overerving 43](#_Toc24053381)

[Quiz 2: Een constructor van de superklasse 43](#_Toc24053382)

[Quiz 3: Een methode overschrijven 43](#_Toc24053383)

[Quiz 4: Een gecompliceerde overerving 44](#_Toc24053384)

[Quiz 5: Het overschrijven van een methode 44](#_Toc24053385)

[Quiz 6: Het sleutelwoord super 44](#_Toc24053386)

[Quiz 7: Het gebruik van de sleutelwoorden super en this 44](#_Toc24053387)

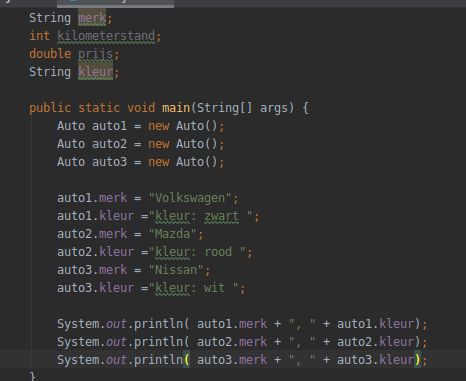
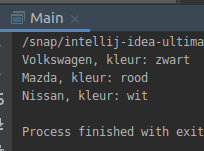
[Quiz 8: Superklasse en subklasse in verschillende packages 45](#_Toc24053388)

[Opdracht hoofdstuk 11: Overerving en het overschrijven van methoden 45](#_Toc24053389)

## Hoofdstuk 1 Object georiënteerd programmeren (OOP)

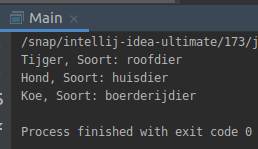
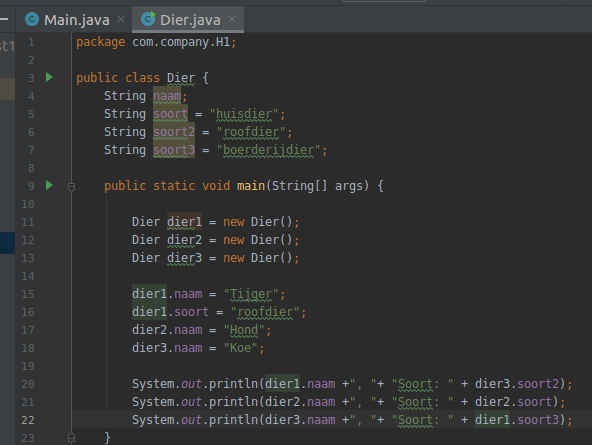
Blz. 13

### Quiz 1: Objecten van de klasse Auto

1. 
2. 

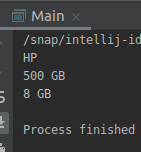
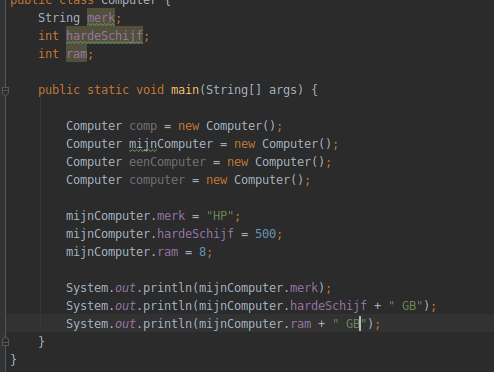
Blz. 14

### Quiz 2: Objecten van de klasse Dier



Blz. 15

### Quiz 3: Het aantal objecten van de klasse Computer



## Hoofdstuk 2 Gegevenstypen en variabelen

Blz. 19

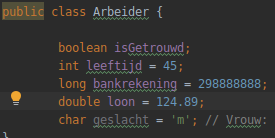
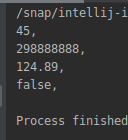
### Quiz 1: Primaire gegevenstypen en variabelen

1. boolean (true or false)

2. boolean isbuitenlander

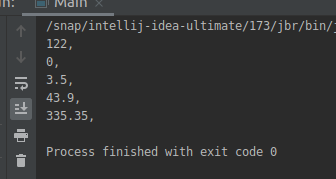
3. System.out.println(“isbuitenlander”)

4. Toegevoegd: int jarengetrouwd = 8;

5.  

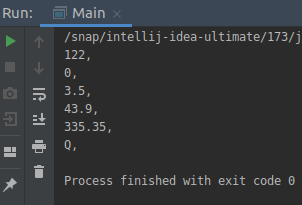
Blz. 20

### Quiz 2: Primaire gegevenstypen en variabelen

1. 

2. 

3.  

4. 

5. Er gebeurd niks

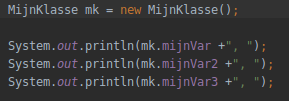
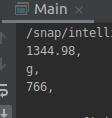
Blz. 21

### Quiz 3: De standaardwaarden van primaire gegevenstypen

1. 

2. 

3. 

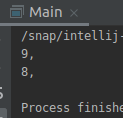
4.  

Blz. 22

### Quiz 4: Het toekennen van waarden aan variabelen

1. 

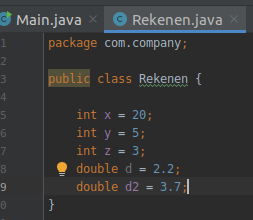
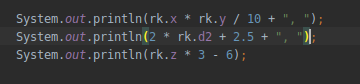
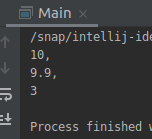
2. 

3. 

## Hoofdstuk 3 Operatoren

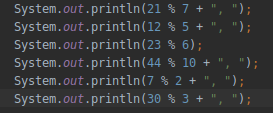
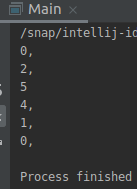
Blz. 27

### Quiz 1: Java rekenkundige operatoren

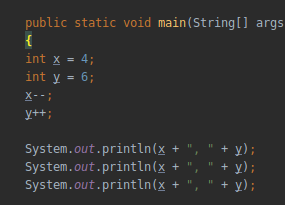
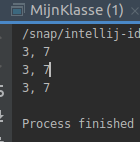
Blz. 28

### Quiz 2: Modulus

Blz. 29

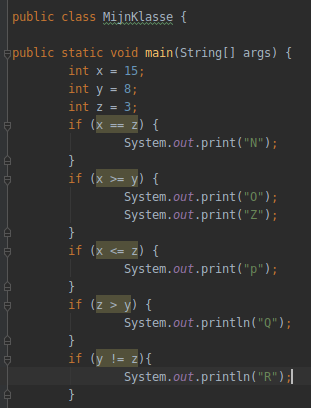
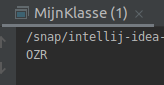
### Quiz 3: Vermeerdering en vermindering

1 & 2  

3. Nee

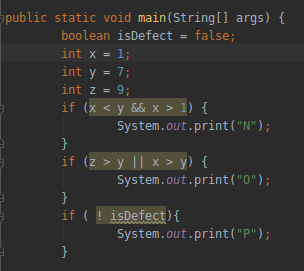
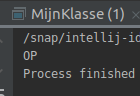
Blz. 30

### Quiz 4: Relationele operatoren

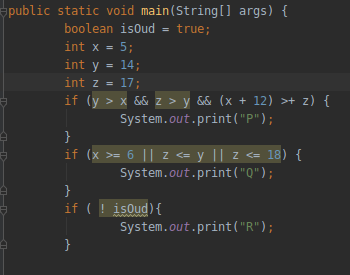
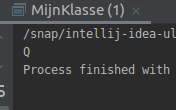
Blz. 31

### Quiz 5: Conditionele operatoren

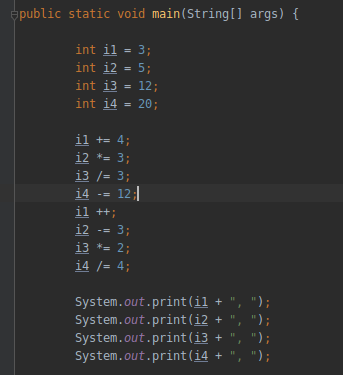
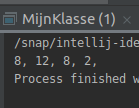
Blz. 32

### Quiz 6: Conditionele operatoren

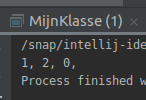
Blz. 33

### Quiz 7: Toewijzingsoperatoren

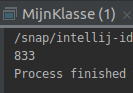
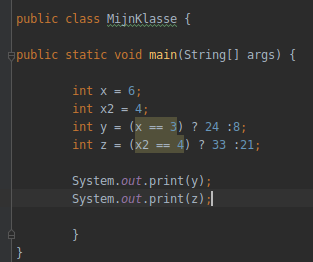
Blz. 34

### Quiz 8: Toewijzingsoperatoren



Blz. 35

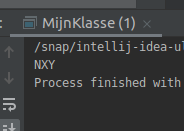
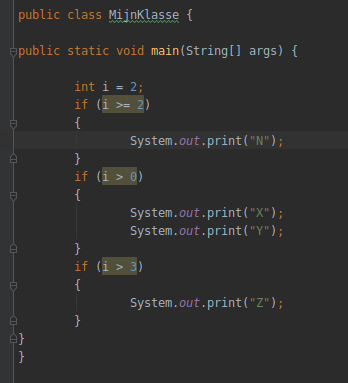
### Quiz 9: Ternaire operator



## Hoofdstuk 4 Conditionele statements

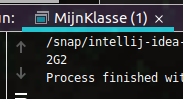
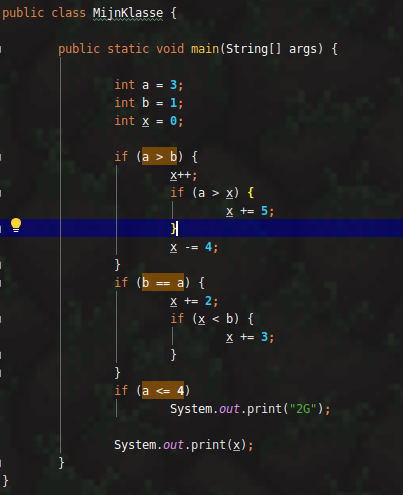
Blz. 42

### Quiz 1: if-statements



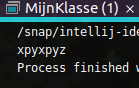
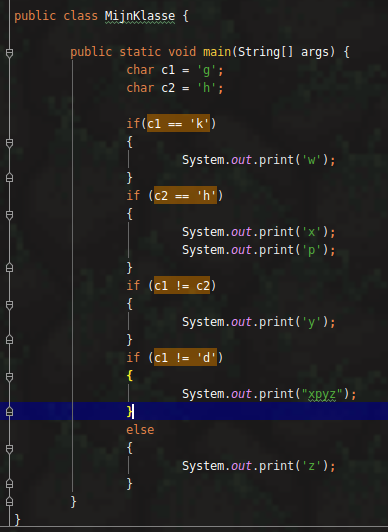
Blz. 43

### Quiz 2: if-statements



Blz. 44

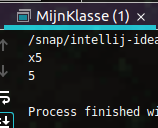
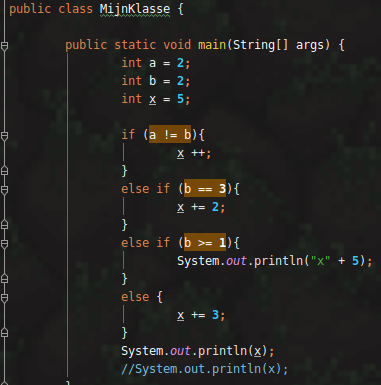
### Quiz 3: if-else-statements



Blz. 45

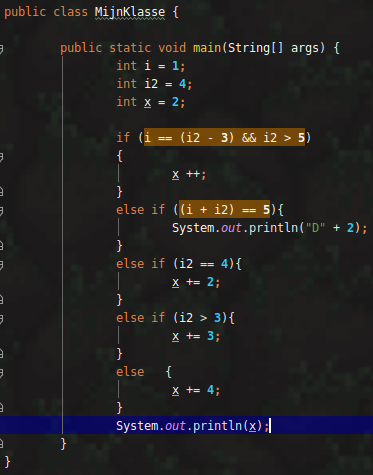
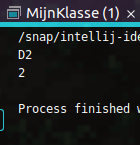
### Quiz 4: if/else-if statements

1. 

2. 

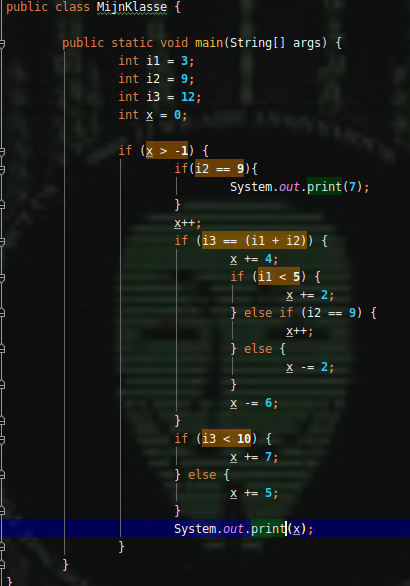
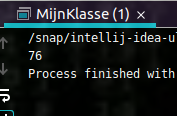
Blz. 46

### Quiz 5: if/else-if statements

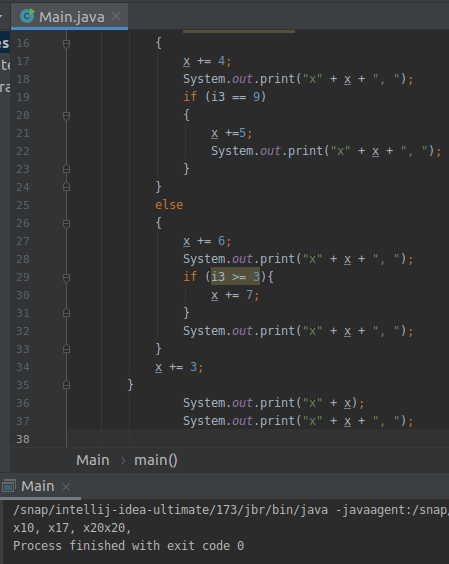
Blz. 47

### Quiz 6: Een combinatie van conditionele statements

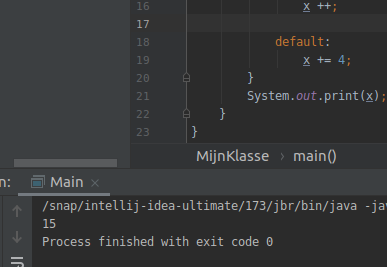
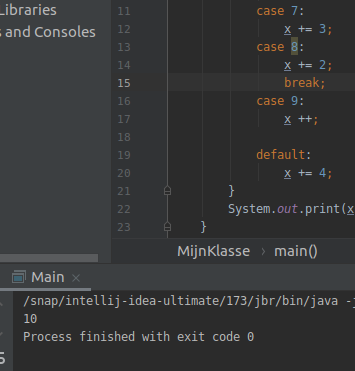
Blz. 49

### Quiz 7: Een aantal conditionele statements binnen elkaar



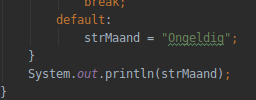
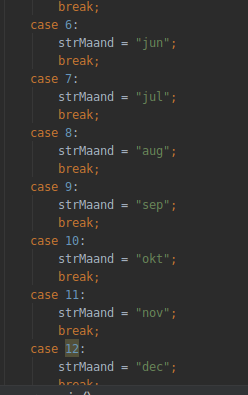
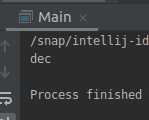
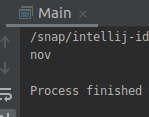
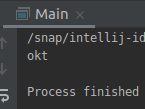
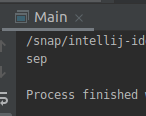
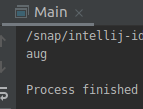
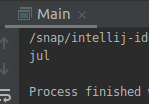
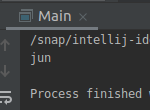
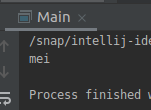
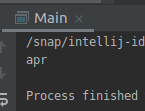
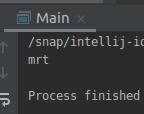
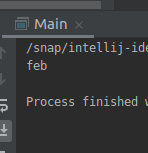
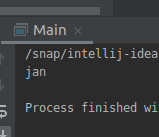
Blz. 50

### Quiz 8: Een eenvoudig switch-statement

1. 
2. 

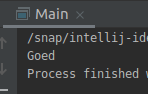
Blz. 52

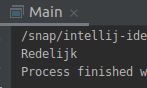
### Quiz 9: Met een switch-statement de maanden van het jaar weergeven

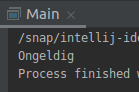


Blz. 53

### Quiz 10: Een switch-statement voor studentenresultaat

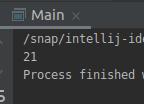
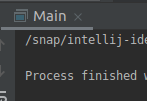
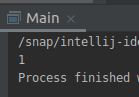
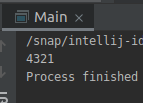
1. 

2. 

3. 

## Hoofdstuk 5 Iteratie-statements (loops)

Blz. 59

1. 3 = 
2. 1 =  2 =  5 = 

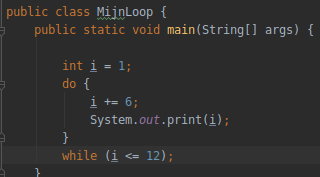
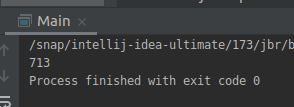
Blz. 60

### Quiz 2: Een while-loop

Hij blijf maar optellen waardoor hij nooit onder de 0 komt. En hij stopt pas als hij 0 of lager is.

Blz. 61

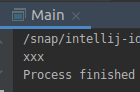
### Quiz 3: Een do-while-loop



Blz. 62

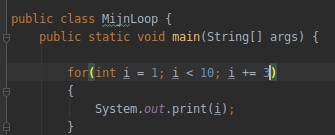
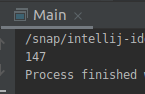
### Quiz 4: do-while-loop

i naar 2 veranderen zorgt ervoor dat i de 4 en de 10 overslaat en dat zijn de 2 getallen die de loop kunnen stoppen.



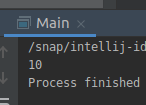
Blz. 64

### Quiz 5: Een for-loop-statement



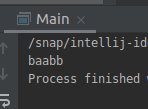
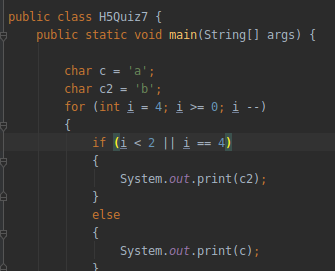
Blz. 65

### Quiz 6: for-loop-statement



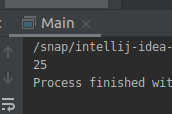
Blz. 66

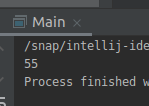
### Quiz 7: Een combinatie van een for-loop en een if-else-statement



Blz. 68

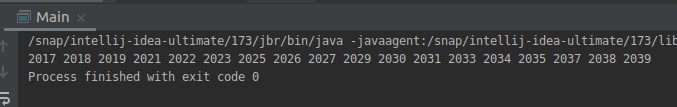
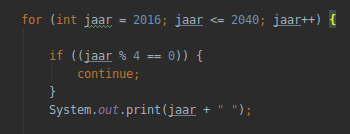
### Quiz 8: for-loop en break

1. 

2. 

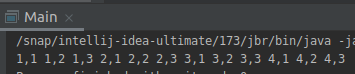
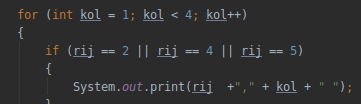
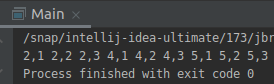
Blz. 69

### Quiz 9: for-loop en continue

1. 
2. Hij print dan ook de schrikkeljaren af (als je continue weghaald)

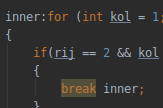
Blz. 70

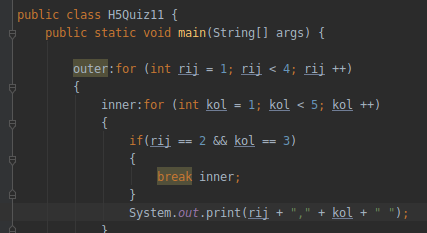
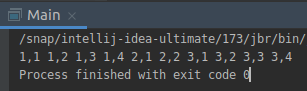
### Quiz 10: Een combinatie van twee loops binnen elkaar

1. 
2. 
3. 

Blz. 72

### Quiz 11: Een combinatie van twee loops met een label

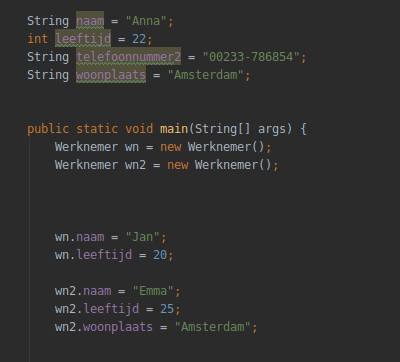
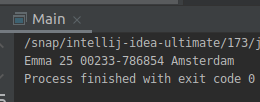
1. 

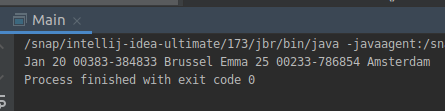
2. 

## Hoofstuk 6 Klassen, objecten en constructoren

Blz. 80

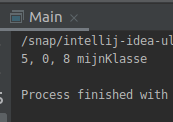
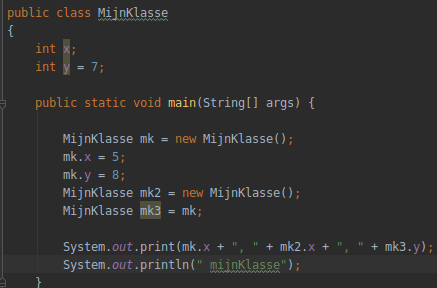
### Quiz 1: Het maken van objecten

1, 2, 3  

4. 

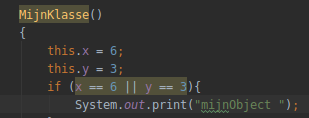
Blz. 81

### Quiz 2: Objecten en objectreferenties



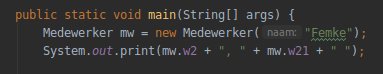
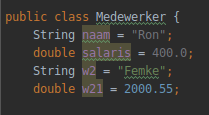
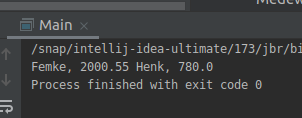
Blz. 82

### Quiz 3: Drie constructoren in een klasse

1, 2 en 3 

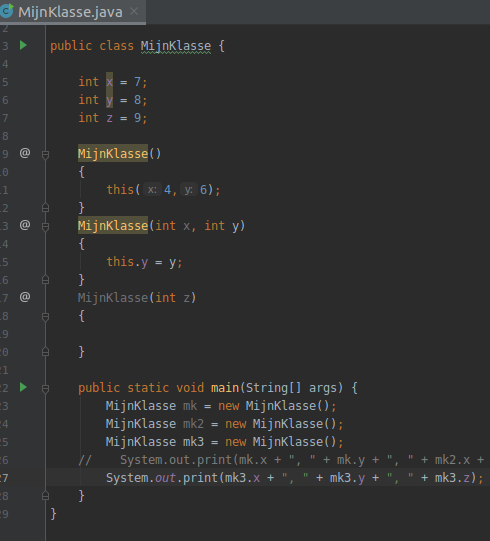
Blz. 83

### Quiz 4: Het aanroepen van een constructor vanuit een andere constructor

1. 
2. 

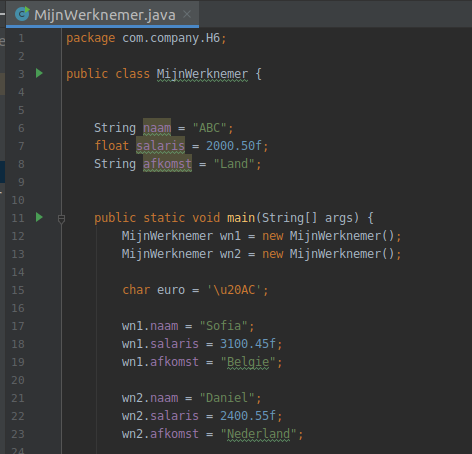
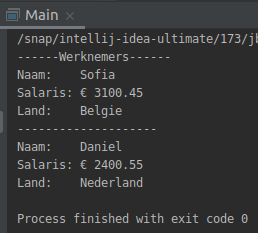
Blz. 84

### Quiz 5: Het aanroepen van een constructor vanuit een andere constructor

1 , 2 , 3 en 4 

Blz. 86

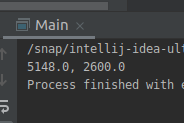
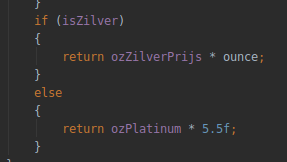
Opdracht hoofdstuk 5: Klasse MijnWerknemer maken zonder en met constructoren

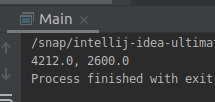
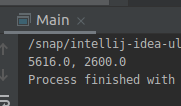
1, 2, 3, 4 en 5   

## Hoofdstuk 7 Methoden

Blz. 94

### Quiz 1: Een methode berekent de prijs van goud en zilver in euro’s

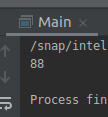
1 en 2  

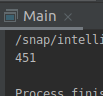
1.  

Blz. 95

### Quiz 2: Een methode die een integer gegevenstype teruggeeft

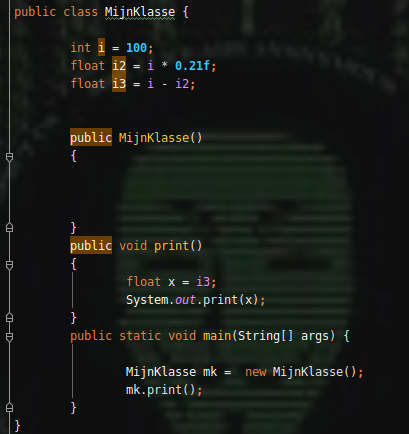
1. 

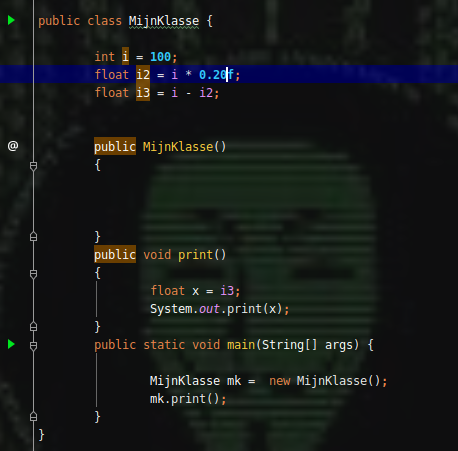
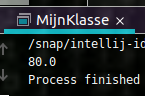
2.  

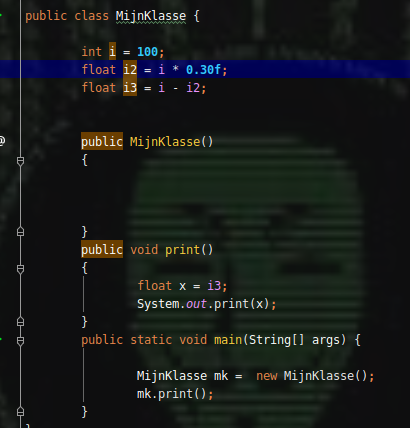
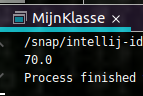
3. 

Blz. 96

### Quiz 3: Een methode die geen waarde oplevert

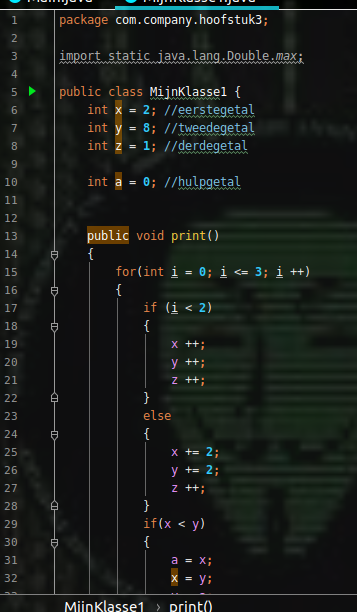
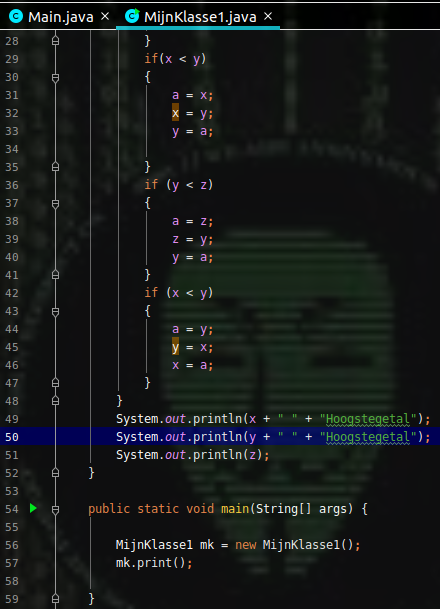
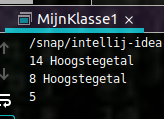
1. 21% btw  netto 

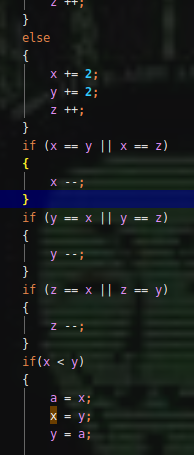
2. 20% btw  netto 

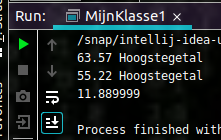
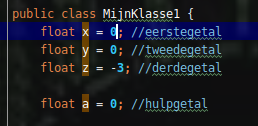
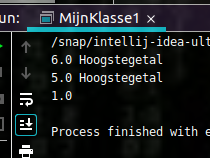
3. 30 % btw  netto 

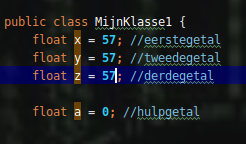
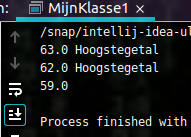
Blz. 98

### Quiz 4: Een methode van het type void

1.   

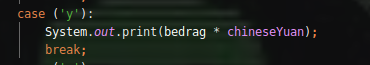
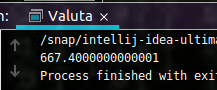
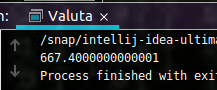
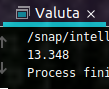
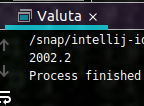
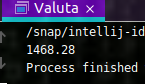
2. 

3.    

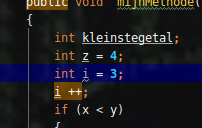
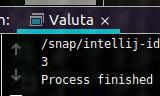
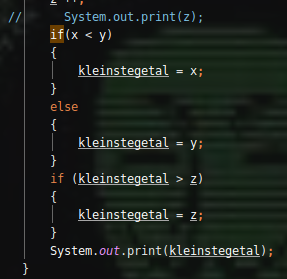
Blz. 99

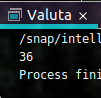
### Quiz 5: Een methode die valuta omrekent

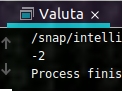
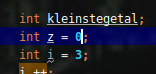
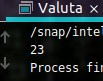
1.   
2. 
3. 

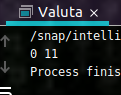
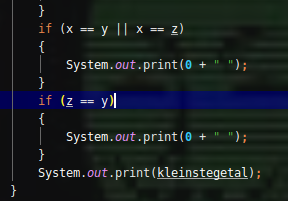
Blz. 101

### Quiz 6: Een void-methode met twee parameters

1.  

2. 

3. a.  b.  c.  d.  e. 

4. 

### Opdracht hoofdstuk 7: Methode die hoeveelheid ounce goud berekent

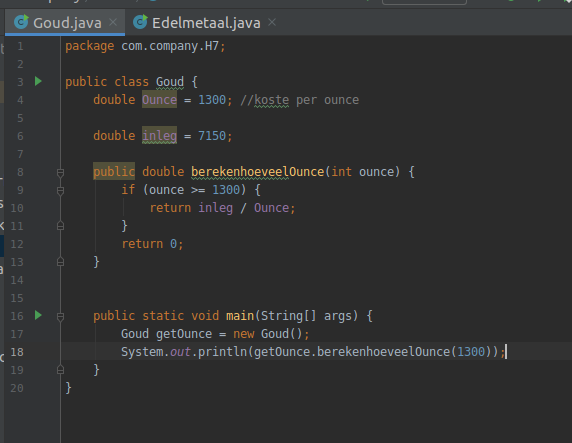
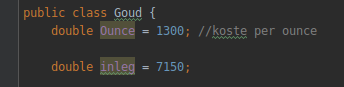
1. 
2. 
3. 

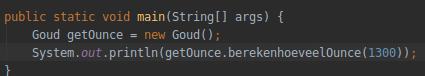


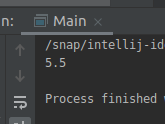
Blz. 102

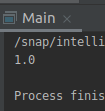
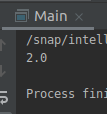
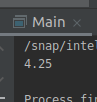
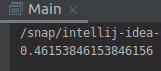
Opdracht hoofstuk 6: Methode die hoeveelheid ounce goud berekent

1. 

2. 

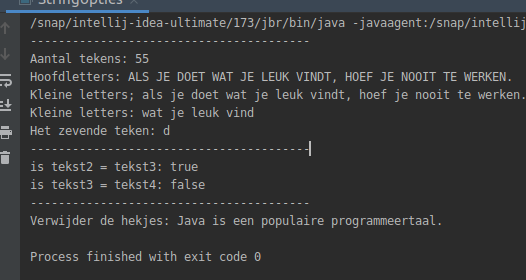
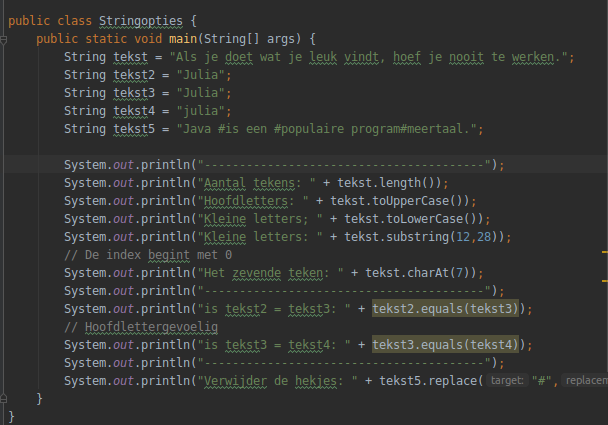
3. 

4. 

5.     extra: 

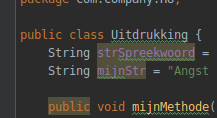
## Hoofdstuk 8 Strings en StingBuffers

Extra info strings blz. 104:



Blz. 107

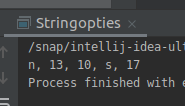
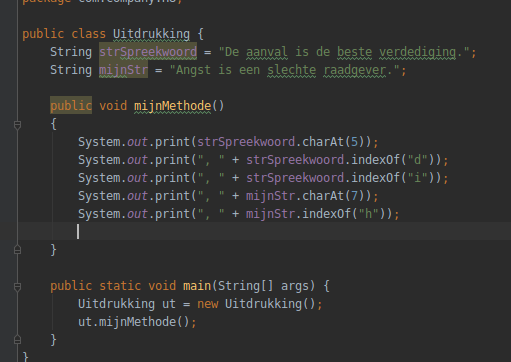
### Quiz 1: De methode indexOf en charAt van de String

1. 

2. 

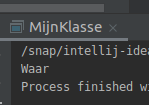
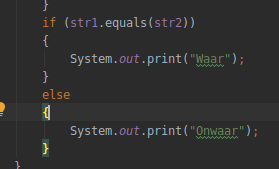
3. 

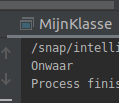
4. 

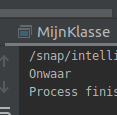
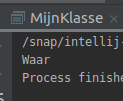
5. 

Blz. 108

### Quiz 2: Het vergelijken van twee strings

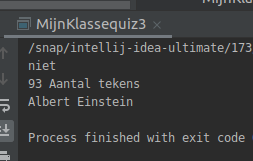
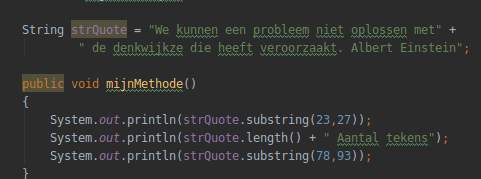
1. 

2. 

3.  

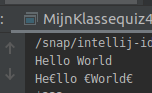
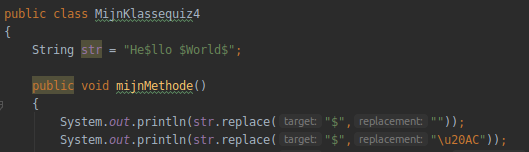
Blz. 109

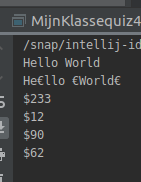
### Quiz 3: De substrings-methode van de String

1. En 2. 

Blz. 110

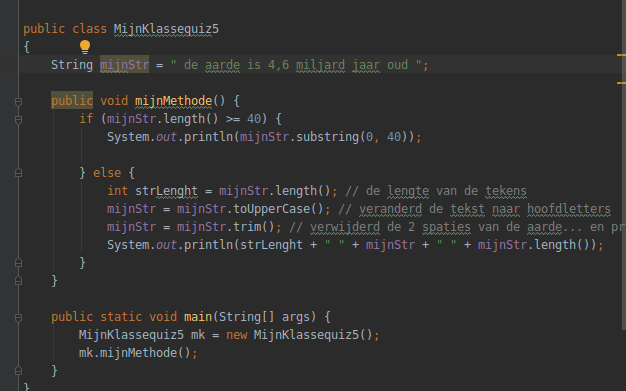
### Quiz 4: De replace-methode van de String

1. 

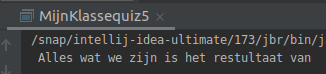
2. 

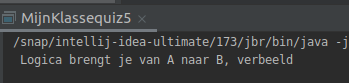
Blz. 110

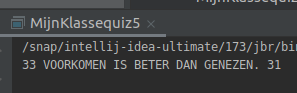
### Quiz 5: De methoden toUpperCase, trim en lenght van de String

1. 

2. zie a, b en c

A 

B 

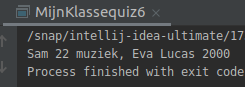
C 

Blz. 111

### Quiz 6: Constructors en de append-methode van de StringBuffer

1. 

2. 

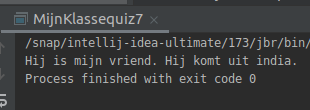
3. 

Blz. 112

### Quiz 7: De methode insert van het StringBuffer-object

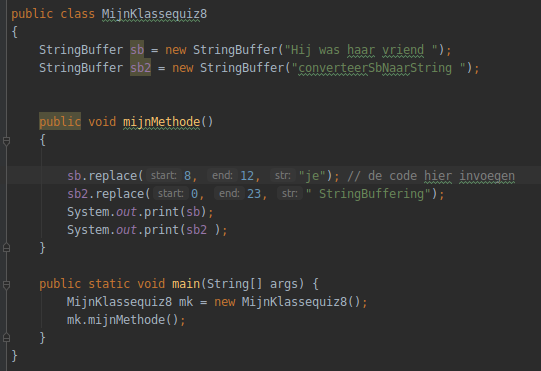
1. 

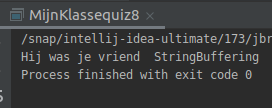
2. 

3. 

Blz. 113

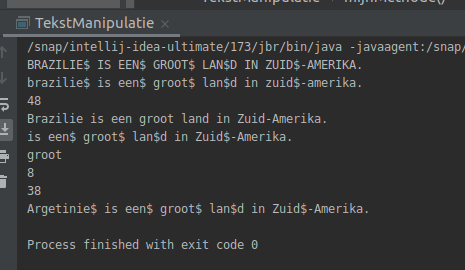
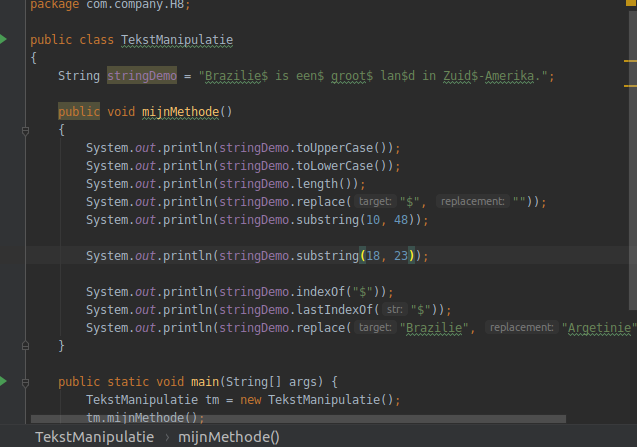
### Quiz 8: De replace-methode van het StringBuffer-object

1. 

2. 

### Opdracht hoofdstuk 7: De methoden van String-klasse van Java standaard-API

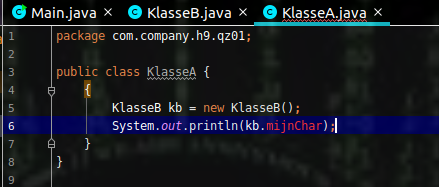
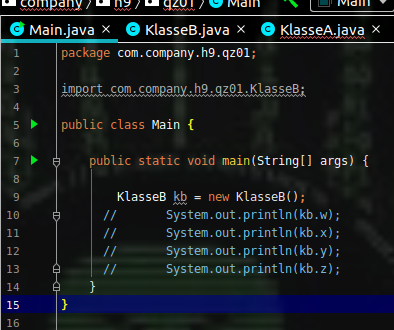
1. 

2. 

## Hoofdstuk 9 Packages en toegangsrechten

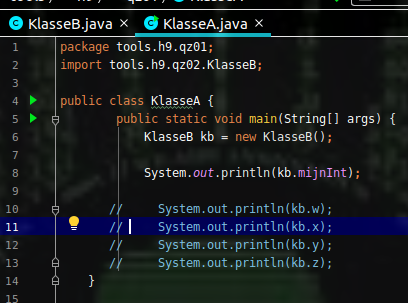
Blz. 119

### Quiz 1: Toegangsrechten vanuit hetzelfde package

1. 
2. 

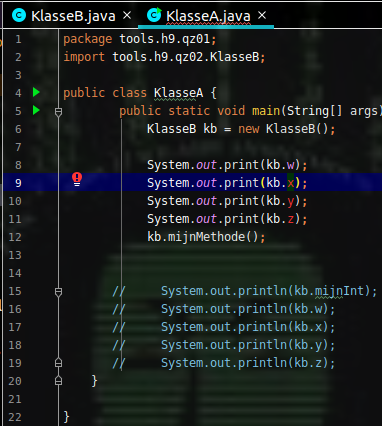
Blz. 120

### Quiz 2: Toegangsrechten vanuit verschillende packages

1.  2.  3. Sommige kan je niet meer oproepen omdat ze in een andere package zitten. Private blijft het zelfde is alleen te veranderen in de zelfde klasse.

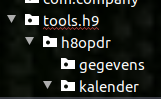
Blz. 121

### Quiz 3: Toegangsrechten via een methode

 door te weinig rechten of andere package kan je hem niet uitvoeren. Dus moet via de klasse/ methode zelf gewijzigd worden.

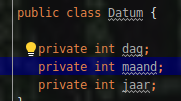
Blz. 122

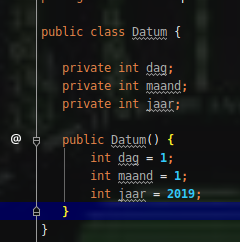
### Opdracht hoofdstuk 8: De klassen Datum en Student in verschillende packages

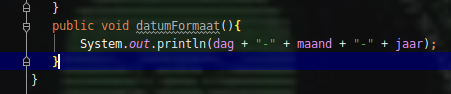
1. 

2. 

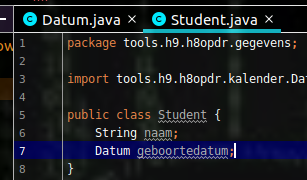
3. 

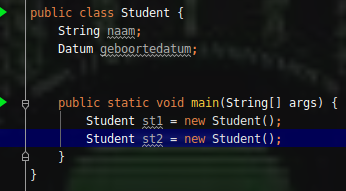
4. 

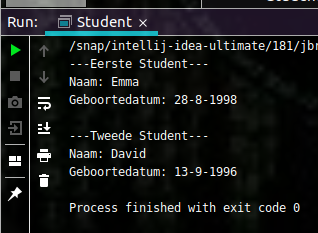
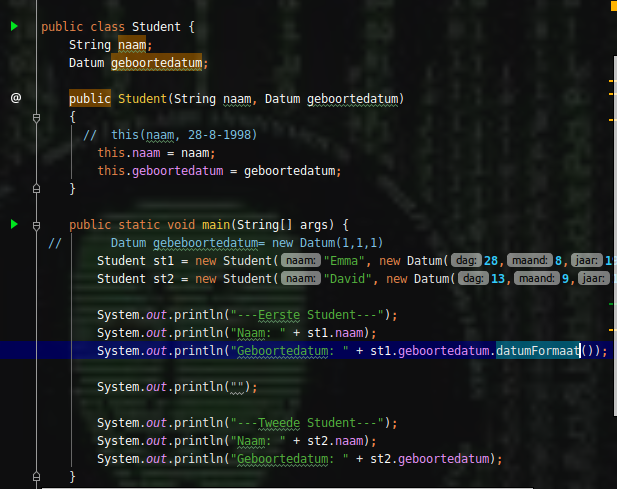
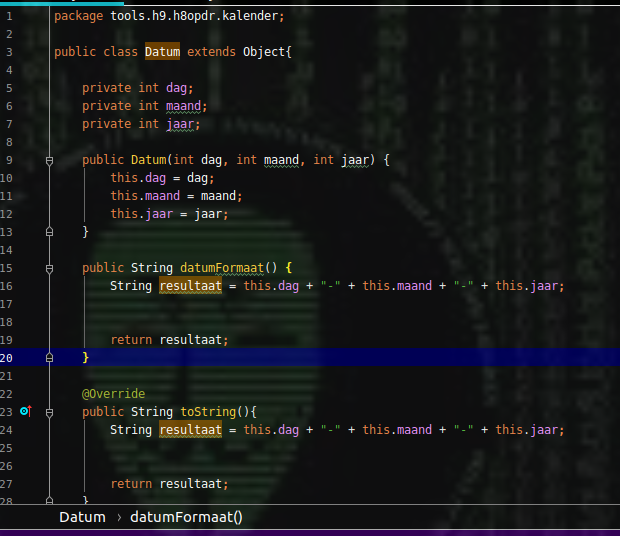
5. 

6. 

7. 

8. 

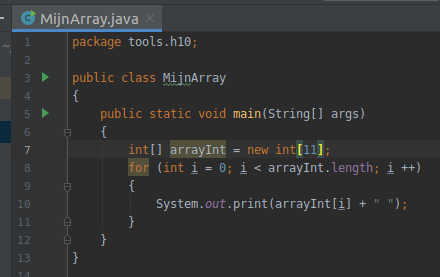
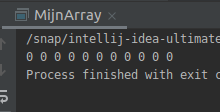
9. 

10. 

## Hoofdstuk 10 Array en ArrayList

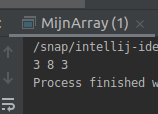
Blz. 130

### Quiz 1: Een eenvoudige array

  er worden 11 nullen naar de standaarduitvoer geprint

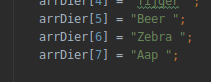
Blz. 131

### Quiz 2: Het toevoegen van elementen aan een array

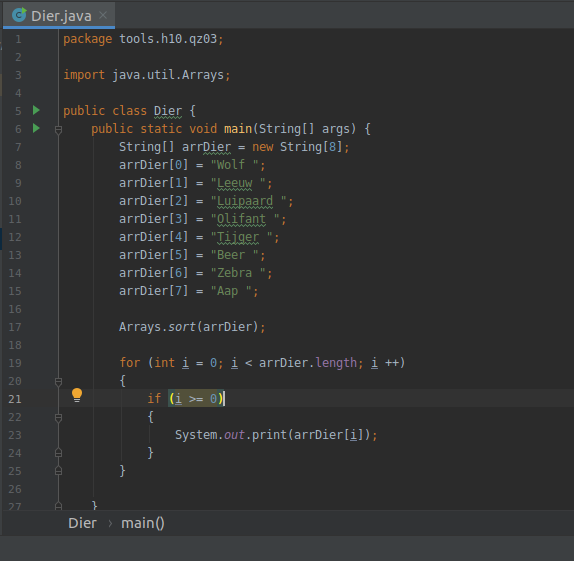
 

Blz. 132

### Quiz 3: De elementen van een array sorteren

1. 

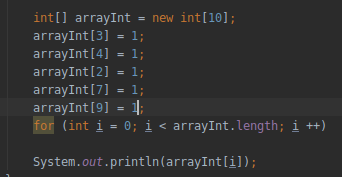
2. 

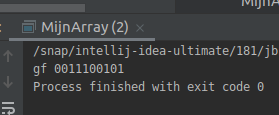
3. 

Blz. 133

### Quiz 4: Het kopiëren van een array

1. 

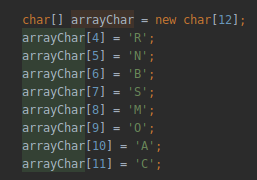
2. 

3.  

Blz. 134

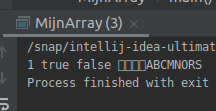
### Quiz 5: Enkele methoden van de klasse Arrays

1. 

2. 

3. 

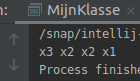
4. 

5.  

Blz. 135

### Quiz 6: Elementen van array en conditionele statements

1. 

2. 

Blz. 137

### Quiz 7: Elementen toevoegen aan een ArrayList

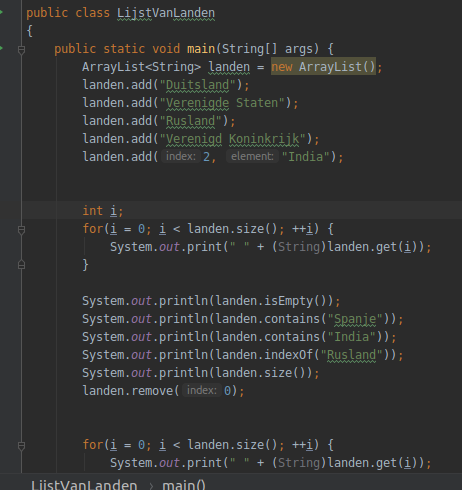
1. 

2. 

3. 

4. 

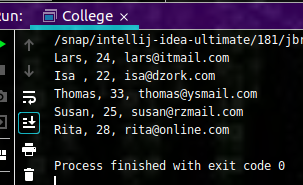
5. 

6.  

Blz. 138

### Quiz 8: Objecten van de klasse Student toevoegen aan een ArrayList

1. 

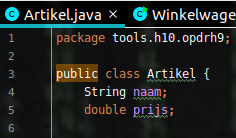
2. 

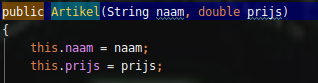
3. hij print dan niks meer uit

4. 

Blz. 140

### Opdracht hoofdstuk 9: Artikelen aan een winkelwagen toevoegen

1. 

2. 

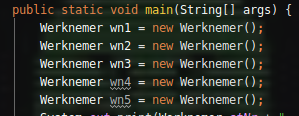
3. 

4. 

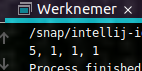
## Hoofdstuk 11 Statische leden (methoden en variabelen)

Blz. 143

### Quiz 1: Het vergelijken van klassenvariabelen en instantievariabelen

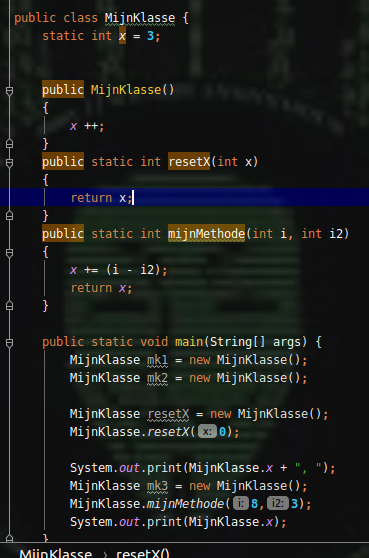
1. 

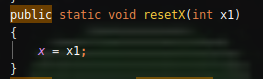
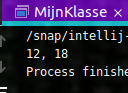
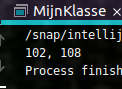
2. ja hij gaat naar 5 (5 werknemers/ objecten)

3. 

Blz. 144

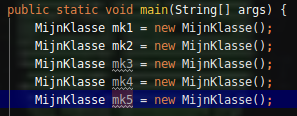
### Quiz 2: Java statische leden

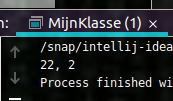
1. 

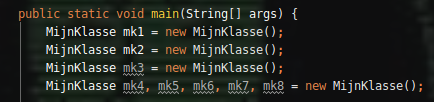
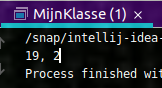
2.  0 =  10 =  100 = 

Blz. 145

### Quiz 3: Klassenvariabelen en het maken van objecten

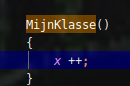
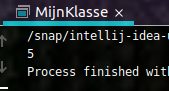
1. 

2. ja het veranderd naar 

3.  

Blz. 147

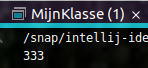
Quiz 4: Een methode die een statische variabele wijzigt

1. 
2. Hij voert het volgende uit naar de standaard uitvoer 

Quiz 5: Een statische StringBuffer

1. 

2. ja hij tel niet meer de rondes en onthoud het niet

3. 

4. 

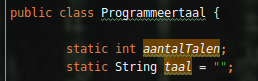
5. ja want nu onthoud hij de strings ook niet meer

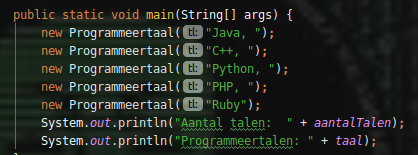
6. 

Blz. 150

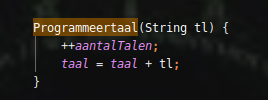
### Opdracht hoofdstuk 10: Namen van programmeertalen bijhouden in een String

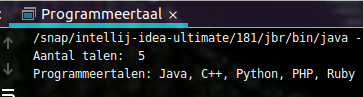
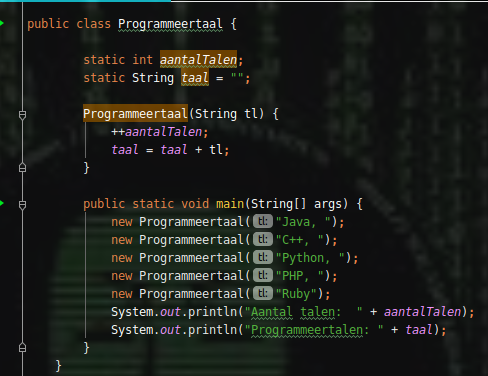
1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

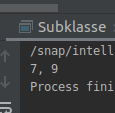
6. 

## Hoofdstuk 12 Overerving

Blz. 157

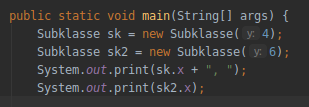
### Quiz 1: Een eenvoudige overerving

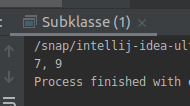
1. de waarde veranderen de superklasse van int x = 5 + 2 van de subklasse 

2. 

Blz. 158

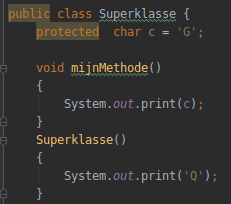
### Quiz 2: Een constructor van de superklasse

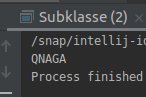
1. hij print dan 9 uit want het is maar 2 meer dan sk 

2. 

Blz. 159

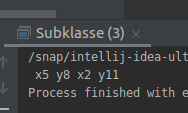
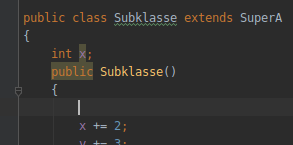
### Quiz 3: Een methode overschrijven

1. 

2. Hij voert de super klasse als eerste uit en dan alles in de Subklasse.java 

Blz. 160

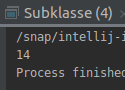
### Quiz 4: Een gecompliceerde overerving

1. 2. En 3. de x7 veranderd naar 2 want door geen waarde aan x in Subklasse word hij 0 + 2 = x == 2 

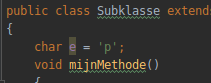
Blz. 162

### Quiz 5: Het overschrijven van een methode

1. 

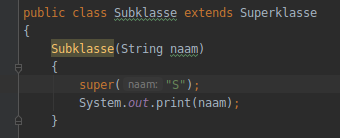
2. 

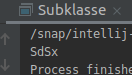
### Quiz 6: Het sleutelwoord super

1. 

2. 

### Quiz 7: Het gebruik van de sleutelwoorden super en this

1. 

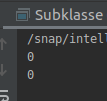
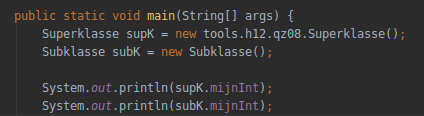
2. 

Blz. 166

### Quiz 8: Superklasse en subklasse in verschillende packages

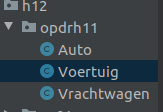
1. 

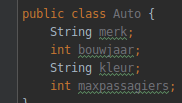
2. ze hebben allebij toegang supk en subk

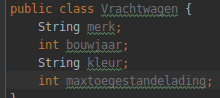
3. 

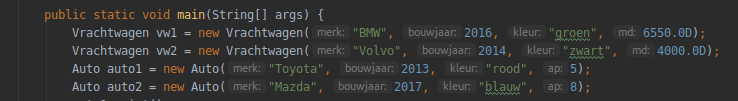
Blz. 167

### Opdracht hoofdstuk 11: Overerving en het overschrijven van methoden

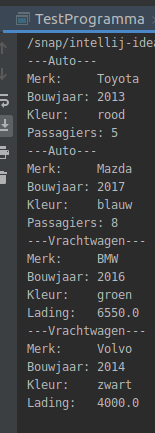
1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

6. 