1. Use Cases (6) ieder 3
2. Domein model
3. Sequence diagram
4. Design model
5. Programma schrijven (gui minimaal)

Bij alle elementen die zijn behandeld aangeven waar dit gebruikt is. Daarnaast een kleine uitleg geven van het klassendiagram.

Interfaces

Abstracte klassen

Polymorfisme

Dynamic Binding

Icomparable & Icomparer

Serializable

Overloaden van een methode

Generics (bv. List<T> 🡪 List<string>)