Summary

# Opdracht 1 en 2:

In dit opdracht heb ik geleerd wat composition / type Value betekent en hoe ik dat moet gebruiken in mijn code .

We hadden in de eerste opdracht geleerd hoe we een class moeten maken in C#, en we gingen in opdracht 2 door opbouwen op opdracht 1 .

We moesten 2 nieuwe classes gaan maken en dat is PokeBall en Trainer .

En we hadden een composition gemaakt bij 1 van de fields die in trainer hoort en dat is List<PokeBall> trainer\_belt, en de reden waarom we “ PokeBall ” geven omdat dat is de value type van de list.

En op dat manier hadden we een object van een class in een andere class object gezet, en dat wordt composition genoemd.

# Opdracht3: inheritance:

In dit opdracht hebben we geleerd hoe we een abstract class kunnen maken en een paar subclasses voor de abstract/main(parent) class en we gaan de fields/properties van de main/abstract class in de subclasses gebruiken b.v. de fields van(name, strength, weakness) van de main worden ook gegeven/gebruikt in de subclasses, en dat wordt inheritance genoemd.

De gemaakte classes in dit opdracht zijn:

Public abstract class Pokemon:

* Public subclass Charmander ( inherit name, strength, weakness, type van Pokemon )
* Public subclass Squirtle ( inherit name, strength, weakness, type van Pokemon )
* Public subclass Bubasaur ( inherit name, strength, weakness, type van Pokemon )