

Applicatie Jaar 2: OOP opdrachten

Opdracht 2: Drie op een rij

Nodige kennis: class, property, visibility, inheritance

Bij deze opdracht gaan we een begin maken van een spel, namelijk drie op een rij. Voor deze versie van drie op een rij gaan we gebruik maken van allerlei soorten figuren:

- Vierkant
- Driehoek
- Rechthoek
- Cirkel

Elk figuur kan een kleur hebben: Rood, groen, blauw, geel, oranje of paars.

Stap 1:

Maak eerst de parent class aan: Figuur

Bepaal de algemene eigenschappen van een figuur.

Stap 2:

Maak de child classes aan voor de soorten. Kijk goed wat je nodig hebt om het figuur te tekenen.

Stap 3:

Zorg dat elk figuur op je scherm staat (html + css)