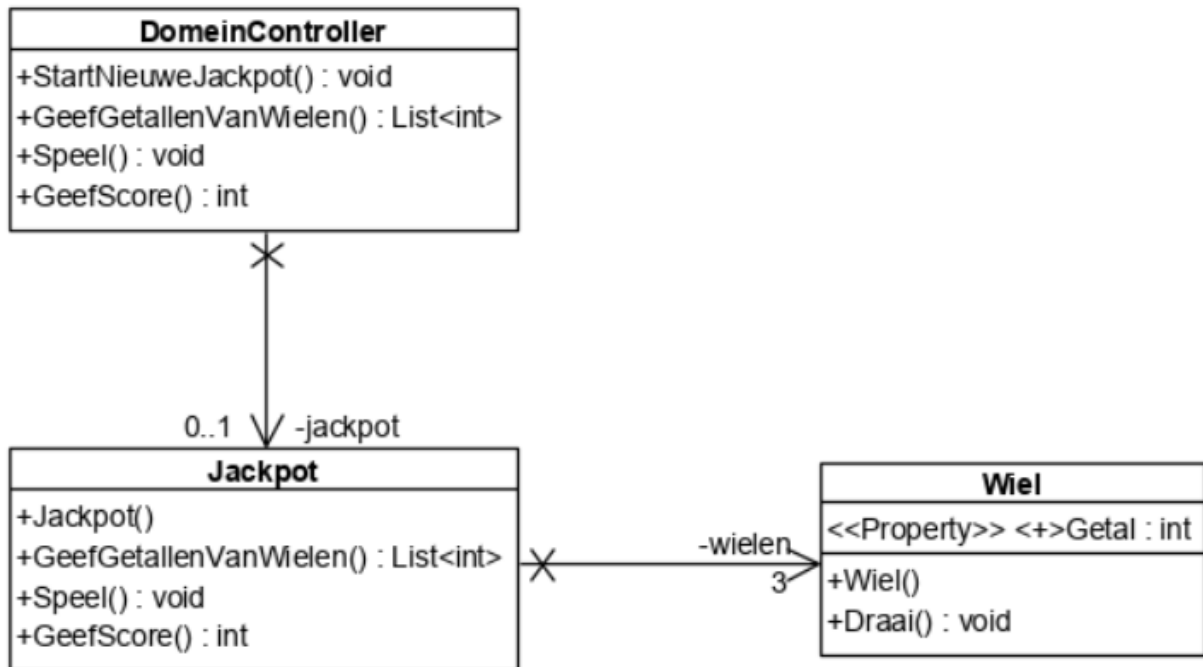


Oefening 1 - Jackpot

DCD Schema



Spelverloop

1. De speler wenst met de jackpot (met drie wielen) te spelen.
2. Het systeem toont de getallen op de wielen.
3. De speler draait de hendel.
4. Het systeem genereert 3 random getallen (0-9) op de wielen.
5. Het systeem bepaalt de score volgens DR-Score.
6. Het systeem toont de getallen op de wielen.
7. Het systeem toont de score.
8. Zolang de speler wenst verder te spelen, terug naar stap 3.

Score berekenen

- Indien je 3 maal een 9 hebt krijg je 50 punten
- 3 dezelfde getallen is 10 punten

- 2 dezelfde getallen is 5 punten
- In alle andere gevallen krijg je 0 punten

Oefening 2 - Deling

Vraag aan de gebruiker twee getallen via een command line interface. Zet de tekst die de gebruiker intypt om in getallen. Deel het eerste getal dat de gebruiker in geeft door het tweede getal.

Indien dit een deling door nul veroorzaakt vang je de `DivideByZeroException` op en toon je een bericht aan de gebruiker dat een deling door nul onmogelijk is.

Indien een ander probleem optreedt (zoals een input die niet te parsen is naar een getal) vang je dit ook op en toon je een algemeen foutbericht aan de gebruiker.

Als alles zonder problemen uitgevoerd kan worden toon je het resultaat van de deling aan de gebruiker in de command line interface.

Oefening 3 - Email validatie

Vraag aan de gebruiker een email adres op via de command line interface. Deze input moet aan een aantal voorwaarden voldoen:

1. Moet exact één @ bevatten
2. Moet minstens drie tekens voor @ bevatten
3. Moet . na @ bevatten
4. Moet 2 of 3 tekens na laatste . bevatten

Schrijf een custom exception die gebruikt wordt bij de validatie van het email adres. Zorg dat elke bovenstaande regel zijn eigen foutboodschap heeft. Deze foutboodschap dient getoond te worden aan de gebruiker in de command line interface. Zo lang het email adres niet valideert en dus incorrect is wordt de gebruiker gevraagd om opnieuw te proberen.

Wanneer het ingegeven e-mailadres correct is wordt dit duidelijk gemaakt aan de gebruiker aan de hand van een bericht.