

Programmeertechnieken & Testen

Philippe De Winne

1 EXAMEN

1.1 OPDRACHT 1

Je mag kiezen uit onderstaande opgaven. Neem er **eentje** uit.

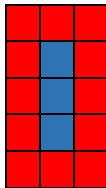
- Voorzie een extra feature, random schieten. Dit is een soort clusterbom, die 5 schoten lost, verspreid over het veld. Ook reeds geraakte plaatsen en reeds beschoten plaatsen kunnen **opnieuw** beschoten worden.

Als je dit kiest:

- dan moet je een ronde overslaan en
 - komt de vloot van de tegenstander 'in beweging' na dit schot.
- Als een boot geraakt wordt, dan explodeert deze en wordt er een veld van 1 blokje rond de boot geraakt (dus ook bij de customized boten). Boten die dus eventueel naast deze boot liggen, worden dus geraakt.

De regels van de vloot 'in beweging' blijven van toepassing.

- Voorbeeld



1.2 OPDRACHT 2

- Maak een duikboot.
 - Een duikboot duikt onder per 5 zetten, en komt dan na 5 zetten terug boven (voor 5 zetten). Als hij 'onder' water zit, dan kan hij niet geraakt worden.
 - Voorzie dus na 5 zetten dat alle 'gemiste' schoten verwijderd worden van je speelbord. 'Rake' schoten blijven uiteraard van toepassing.
 - De regels van de vloot 'in beweging' blijven van toepassing.