Java vragen

H2

1. Machinetaal is zeer low level, het zijn directe instructies naar de computer
2. IDE (Linker, compiler, tekstverwerker)
3. Methode
4. Inladen van libraries
5. Een methode is een gedeelte code dat je kan aanroepen met eventueel parameters

H3

1. Combinate van een processor en OS
2. Omdat de code wordt omgezet in bytecode die door de jvm wordt gebruikt, daarom heb je alleen een jvm nodig op het platform
3. De tussentaal
4. Bytecode converteren naar machinetaal
5. drawRect()
6. drawRoundRect, drawOval, drawArc
7. Het is de methode die wordt aangeroepen wanneer het applet venster ververst wordt

H5

1. Naam, kleur
2. Kan je sneller aanpassen

H6

1. Om zeker te zijn dat het getal een startwaarde heeft en niet een waarde overneemt uit het geheugen
2. Om aan de compiler aan te geven dat je er bewust van bent dat je data kan verliezen
3. De berekening wordt gedaan met int en de uitslag komt in een double, je moet de berekening met een double doen.
4. 10, rekenvolgorde
5. 10, rekenvolgorde

H7

1. Jazeker
2. Component
3. De andere heeft een overload met dimension

H8

1. Omgaan met events, bijvoorbeeld iets doen als er op een knop geklikt wordt.
2. Het grafische gedeelte van een applicatie die de gebruiker gebruikt om de applicatie te bedienen
3. Standaard event handling
4. Een string met een lege waarde, wordt gebruikt om velden leeg te maken
5. In een label kan je niet typen
6. Omdat een tekstvak altijd een string teruggeeft

H11

1. Do while voert minimaal een keer uit
2. While
3. Lus in een lus doen
4. Nee, 10 is groter dan 5