

Aandachtspunten

Code Stijl:

- Gebruik intentie onthullende namen.

Goed:

```
public void print(String str) {  
    System.out.println(str);  
}
```

Slecht:

```
public void banana(String str) {  
    System.out.println(str);  
}
```

- Klasse namen beginnen met een hoofdletter, methode namen beginnen met een kleine letter. Beide mogen in camelCase.

Goed:

```
public Class Main {  
    public void getName() {  
        return name;  
    }  
}
```

Slecht:

```
public Class main {  
    public void Getname() {  
        return name;  
    }  
}
```

- Geen uitgecommentarieerde code laten staan.

Goed:

```
// Opdracht 1  
public void first () {  
    ...code...
```

```
}
```

Slecht: // Opdracht 1

```
// public void second() {
```

```
//     ...code...
```

```
// }
```

```
public void first() {
```

```
..coed..
```

```
}
```

Functionaliteit

- Er staan exact twee klassen in het project.
- De main methode bevat:
 - 1 Integer/int array
 - 1 String array
 - een boolean variabele
 - een Translator object
 - een Scanner object.
 - Een while-loop
- De Translator klasse bevat:
 - Een HashMap
 - 1 Constructor (niet meer of minder)
 - Een translate methode
- De HashMap is niet leeg.
- In de translate methode wordt HashMap.get() gebruikt.
- In de while-loop wordt de Scanner gebruikt en wordt de translate functie aangeroepen