Identificeer maximaal 3 plaatsen in je project waar je elk van onderstaande concepten gebruikt hebt. De identificatie omvat de naam van de klasse (vb. Mazub), eventueel aangevuld met de naam van de methode of variabele waarop de toepassing betrekking heeft (vb. Mazub.advanceTime). Het feit dat je een bepaald concept niet gebruikt hebt, hoeft niet te betekenen dat je project een mindere kwaliteit heeft (vb. enumeraties).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concept** | | **Application(s) in project** |
| Basic inspector | | Jumpingalien.model: Mazub: isDucked() (line 312), GameObject: getXAcc() (line 299), World: getVisibleWindow() (line 258) |
| Class invariant | | Jumpingalien.model: World (line 30), GameObject (line16) |
| Defensive programming | | Jumpingalien.model: Mazub: startDuck() (line 1000), Mazub(xPos, yPos, sprites) (line 55) |
| Nominal programming | | Jumpingalien.model: Mazub: endMove() (line 544), Shark: setTimeSinceMove(time) (line 272), GameObject: setYAcc(yAcc) (line 340) |
| Total programming | | Jumpingalien.model: Mazub: endJump() (line 585), GameObject: stopMovingUp() (line 1662) |
| Value Class | |  |
| Enumeration | | Jumingalien.model: Orientation, Type |
| Uni-directional association | |  |
| Bi-directional association | |  |
| Generic Class Instantiation |  | |
| Test method | Tests: part2: MazubTest: startMoveLeftMaxSpeedAtRightTime() (line 50), PlantTest: testNotWithinBoundaries() (line 62), part3: BuzamTest: constructBuzamTest() (line 50) | |
| Polymorphism |  | |
| RunTime Type Information (RTTI) |  | |
| Dynamic Binding |  | |
| Liskov Substitution Principle |  | |
| Interface |  | |
| Anonymous Class |  | |
| Generic Class Definition | Jumpingalien.model.program: Program: Program(…) (line 13) | |
| Lambda Expression | Jumpingalien.model.program.statement: ForEachStatement: listObjectWhereTrue(program) (line 114) | |
| Stream | Jumpingalien.model.program.statement: ForEachStatement: listObjectWhereTrue(program) (line 114) | |