

W2 - L3 Programma

Nabespreking

Opgaven

Dartbord

Schrijf een methode die het hieronder afgebeelde dartbord tekent.



Gebruik dezelfde stappen als in de opgave "Tekenen knop" uit de voorbereiding.

Traceren

Gegeven is onderstaande code. Beredeneer, zonder Processing te starten, wat er in het console komt te staan.

```
void setup() {  
  int a = 6;  
  int b = 12;  
  change(a, b);  
  println(a + b);  
}  
void change(int a, int b) {  
  a = a * 4;  
  b = b * 3;  
}
```

Tracingopgave II

Gegeven onderstaande code. Beredeneer, zonder Processing te starten, wat er in het console komt te staan.

```
float a = 5;  
String b = "10";  
println(b + a);
```

Delen van twee integer variabelen

Druk het resultaat af van een deling tussen twee int variabelen waarbij de uitkomst wordt weergegeven als:

A rest B

Wanneer je bijvoorbeeld 23 door 10 deelt, moet de uitkomst 2 rest 3 zijn. Kun je er even niet opkomen? Lees het hoofdstuk over operatoren dan nog even door.

Methoden schrijven II

Gegeven onderstaande methoden.

1. Schrijf hiervoor eerst de methodeheaders.
 2. Bedenk daarna de waarden waarmee je de methoden zou kunnen testen.
 3. Implementeer de methoden en kijk of de tests slagen
 4. Pas de implementatie aan indien een test niet slaagt
- isGetalOnEven() met als argument het getal. De methode retourneert true in het console als getal oneven is.
 - printMijnNaam(). De methode print met 1 regel code de volgende tekst in het console „Mijn naam is {jouw naam}. Ik ben student op de HAN”.
 - isMuisOpRechterHelft. De methode retourneert true als de muis zich aan de rechterkant van het grafische scherm bevindt. Anders false. Bedenk zelf welke parameters de methode nodig heeft.