**A**. 3 punten. Het verslag dient minimaal onderstaande te bevatten. **Groep:**

- Naam project, naam van de groepsleden, inhoudsopgave en bladzijde nummering.

- Een beschrijving van de fouten en problemen die nog in je applicatie aanwezig zijn.

- Een beschrijving van je testproces (black-box, white-box en/of regressietesten)

- UML: Uitgebreid klassendiagram

- Javadoc toevoegen aan je code en de HTML pagina’s via javadoc tool gegenereren.

- Wat zijn de belangrijkste (zelfbedachte) toegevoegde features.

- Geef een beschrijving op implementatieniveau

- Jullie zullen vast wel een keer “gerefactord” hebben. Geef daar een toelichting op.

- Een opsomming van de individuele bijdragen van elk teamlid.

- Het verslag dient te voldoen aan de verslagtechnische eisen

**B.** 3 punten.

Code

- correctheid

- geschikt gebruik van taalconstructies

- stijl (commentaar, inspringen, betekenisvolle naamgeving van variabelen)

- moeilijkheidsgraad en hoeveelheid functionaliteit

- originaliteit en creativiteit

- correct gebruik MVC

- gebruik van een logische package indeling

Implementatie basisfunctionaliteiten

- Implementeer de abstracte superklasse Animal. Onderzoek welke methodes abstract kunnen

worden en maak die abstract.

- Implementeer de interface Actor.

- Voeg nog een diersoort toe (wolven, beren, etc.). Bepaal van die nieuwe diersoorten of ze

prooi- of jachtdieren zijn. Als deze diersoort zowel vossen als konijnen opeet dan is de vos

dus een prooi én een roofdier geworden. Hoe voorkom je het “uitsterven” van diersoorten?

- Voeg een jager toe. Hoe voorkom je dat de jagers elkaar afschieten?

- Maak gebruik van testklassen of nog beter J-Unit testen om de zelfgemaakte code te testen.

- Vergelijk de uitwerking van MVCDynamicModelThread met

MVCDynamicModelThreadGeneralized en vergelijk de uitwerking van

MVCDynamicModelThreadGeneralized met Life. Wat zijn de overeenkomsten en verschillen?

- drie extra views

**C**. 3 punten. Extra functionaliteiten

- Breid de GUI uit. Maak het mogelijk om de parameters van de diverse diersoorten in te

stellen (levensduur, aantal nakomelingen, voortplantingsleeftijd, etc). Zorg ervoor dat deze

parameters een default (standaard) startwaarde hebben. Overleg welke grafische

componenten je gaat gebruiken. (tekstvelden, knoppen, schuifregelaars, pulldown menu’s,

etc.)

- Betrek de voedselvoorraad van de prooidieren in de simulatie. Bij veel konijnen is er weinig

gras en dus minder nakomelingen. Bij weinig konijnen is er veel gras en dus meer

nakomelingen.

- Probeer op een zinvolle manier plaatjes en/of geluiden toe te voegen.

- etc.

**Beoordeling:** - Verslag (3): **Eindcijfer groep:**

- Code + Basisfunctionaliteit (3):

- Extra functionaliteiten (3): **Eindcijfer individueel (bonus/malus)**

1

2

3

4