# Opdracht 1 – JS OOP ECMA5

Met de feedback over deze opdracht krijg je inzicht in de vooruitgang die je hebt geboekt.

**Eisen aan de opdracht.**

In het college behandelen we een simpele todolist. Je mag die opdracht zelf ook gebruiken

* De opdracht moet tof zijn om te bouwen.
* De opdracht geeft de student genoeg diepgang.
* De opdracht maakt gebruik van ten minste 3 objecten, waarvan 1 een overervingsrelatie heeft met een ander object.
* Bij de opdracht is het logisch om OOP toe te passen.
* Er zijn meerdere events nodig voor een goede werking van het programma.

**Beoordelingscritera.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Criteria** | **Zwaarte** |
| Het programma is netjes opgeleverd. | 0.5 |
| De code is voorzien van goed en zinvol commentaar. | 1 |
| Object creatie middels Object.create toegepast. | 1 |
| Meerdere objecten gebruikt. | 1 |
| Overerving middels prototype is toegepast. | 1 |
| Attributen gedeclareerd middels Object.defineProperty {ies} | 1.5 |
| Versimpelde factory pattern gemaakt om object te creeeren. | 1 |
| De gekozen events werken goed en zijn zinvol opgebouwd. | 1 |
| De complexiteit van de opdracht.  Complex: 1 punt.  Geanvanceerd: 2 punten. | 2 |
| **Totaal** | **10** |

**Inlevereisen**.

Voor de opdracht is een deadline neergezet op**29 mei om 17:00**. Uiteraard sluit de n@tschool deadline op exact die tijd dus zorg dat je op tijd bent!

De opdracht dient als opgeleverd te worden in met een link naar je GIT repository.