Opgaves les 3

Contents

[1. Opgave Damsteen deel 2 2](#_Toc505952908)

[2. Opgave persoonsverandering 2](#_Toc505952909)

# Opgave Damsteen deel 2

Opdracht A & B Zij te vinden in de map opgave 1

# Opgave persoonsverandering

Besproken in de les

# Reflectie opgaven

## Opgave testen

Ik zelf voer testen uit bij het opstarten( functie setup). Bij een test voer ik een functie meerdere maken uit en vergelijk de uitkomst met hard gecodeerde waardes. Van deze hard gecodeerde waardes weet ik of ze kloppen bij de invoer. De test definieer ik ‘mislukt’ als de waarde niet overeen komt met de hard gecodeerde waarde.

## Foutmeldingen

Null pointer is een belangrijke fout melding. Deze geeft eigenlijk aan dat de referentie die je wil gebruiken naar niks verwijst.

## Programmeerstijl

* Opgave 1: Het groeperen van eigenschappen doormiddel van een klasse waardoor je informatie bij elkaar zet van een ‘object’( de damsteen )

## Begrippen verbinden

# Opgave Opgaven en tags

## Onderdeel A

Voor opgave 1 moesten we code schrijven die damstenen op het scherm zet. Die moesten we doen door een classe aan te maken. Dit ging prima. Verder hebben we in de les geheugen modellen getekend voor stukjes code.

## Onderdeel B