**Les Dinsdag**

**Socrative**

1. Veronderstel een klasse Beest met een parameterloze Constructor. Een variabele van die klasse kunnen we als volgt declareren/initialiseren
   1. Beest b = new Beest()
   2. beest b; b = new Beest();
2. Veronderstel weer een klasse Beest met Constructor Beest(String naam). Hoe declareren/initialiseren we een array variabele ‘beesten’ voor een muis, een kat en een hond?
   1. Beest[] beesten = (new Beest(“muis”), new Beest(“kat”), new Beest(“hond”);
   2. Beest[] beesten = new Beest[3]; beesten[0] = new Beest(“muis”); beesten[1] = new Beest(“kat”);beesten[2] = new Beest(“hond”);
3. int[] getallen = new int[5]; De variabele getallen is een referentie variabele.
   1. True
4. De output van dit processing programma is: kat hond muis.
   1. False
5. Veronderstel een klasse Voertuig met 2 constructors. Voertuig(String naam), Voertuig(String naam, int max\_speed) Hoe roep je de eerste constructor aan vanuit de tweede?
   1. this(naam);
6. Kies het antwoord waar beide beschrijvingen kloppen. Een geheugenmodel representeert ..(1).. Een klassendiagram representeert ..(2)..
   1. (1) Hoe het programmageheugen georganiseerd is op een specifiek moment,
   2. (2) per klasse de attributen, constructors, methoden en samenhang met andere klassen.
7. Hoeveel attributen heeft klasse ClockDisplay?
   1. 3 (maakt gebruik van numberDisplay. Deze attributen zijn dan ook binnen ClockDisplay beschikbaar)
8. Wat hoort **niet** bij elkaar?
   1. Klasse en functie
   2. Klasse en length
9. String s1 = new String(“Arnhem”); String s2 = new String(“Arnhem”); println(s1 == s2); Wat is de output?
   1. False
10. Veronderstel een klasse Damsteen met 4 public attributen (x,y,diameter,kleur). Om de damsteen te tekenen kunnen we twee strategieën volgen: (1) een teken methode maken in de klasse Damsteen en deze aanroepen vanuit het hoofdprogramma (bijv. steen.tekenDamsteen()). (2) een teken methode in het hoofdprogramma maken die de attributen van Damsteen gebruikt (bijv. ellipse(steen.x, steen.y, steen.diameter, steen.kleur). Welke strategie geniet de voorkeur en waarom?
    1. Strategie (1) omdat dit de idee van information hiding beter ondersteunt
11. Veronderstel een klasse Dier met twee constructors: Dier(int i , String s), Dier(String s, int i). Deze hebben dus beide een int parameter en een String parameter. Mag dat?
    1. Ja, want de constructors hebben verschillende signatures.
12. Wat is de output van dit programma?
    1. “Dier goudvis heet 0 poten en is geen landdier”
13. Welke bewering is waar m.b.t. klasse diagrammen?
    1. – voor een attribuut betekent een private attribuut, + voor een attribuut betekent een public attribuut.
    2. Een pijl van klasse A naar klasse B betekent dat klasse A een attribuut van type B bevat.
14. Veronderstel een klasse Dobbelsteen en een klasse Dobbelbeker. Klasse Dobbelbeker bevat een attribuut stenen als volt: Dobbelsteen[] stenen = new Dobbelsteen[3]; Is de volgende bewering juist? *Het bijbehorende klasse diagram zal een pijl bevatten van Dobbelbeker naar Dobbelsteen (pijlpunt bij Dobbelsteen). De multipliciteit (3) staat vermeld aan de kant van Dobbelbeker*.
    1. False (de multipliciteit staat aan de kant van dobbelsteen).
15. ?
    1. De referenced Libraries van het Java Project moet de core.jar van processing bevatten.
    2. Klasse MainProgram moet processing klasse PApplet extenden.
    3. Klasse Vierkant moet een attribuut van type MainProgram zijn.
    4. Klasse MainProgram moet PApplet.main(..) aanroepen.

**Boek**

Paginanummers OnderwijsOnline zijn voor 5e druk. Voor 6e druk: +- 30 pagina’s verder.

**Vragen**

**Groepswerk**

Goede functionele beschrijving / functioneel ontwerp 🡪 opsturen voor feedback mogelijk

Klassendiagram / technisch ontwerp 🡪 opsturen voor feedback mogelijk