|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Antwoordblad Deel B van het tentamen ISDJ Introductie Software Development in Java | | | |
| Datum | vr 21 januari 2022 | Tijd | 14:00 – 17:20 (200 min) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Studentgegevens | | | |
| Naam student | <vul hier je naam in> | | |
| Studentnummer | <vul hier je studentnummer in> | Klas | <vul hier je klas in> |

Gebruik deze template voor jouw uitwerkingen van deel B van het tentamen. Vul voordat je begint hierboven je studentgegevens in!

Zorg dat de diagrammen die je vanuit Astah of Visual Paradigm in het document kopieert, goed leesbaar zijn als het antwoordblad wordt afgedrukt om na te kijken.

Er is steeds een pagina in ‘portrait’ en ‘landscape’ beschikbaar, zodat je kunt kiezen op welk paginaformaat jouw figuur het beste past. Je hoeft het diagram dus niet in zowel ‘portrait’ als ‘landscape’ oriëntatie in te leveren, één oriëntatie volstaat.

Als je niet precies weet hoe je een diagram vanuit Astah of Visual Paradigm kopieert, bekijk dan de instructies op Brightspace.

Als je klaar bent, lever je dit document als onderdeel van je zip-file van je IntelliJ project in via de inleveropdracht op Brightspace.

Let op: het ingeleverde document wordt alleen beoordeeld indien het is ingeleverd voordat het lokaal is verlaten.

**Opdracht** **2 – Sequencediagram ‘Burn stage’ uitwerken (15 punten)**

Het sequencediagram plaats je op deze pagina of op de volgende pagina. Geef hier eventueel een toelichting bij het diagram.

**Deze pagina kun je ook gebruiken voor Opdracht 2**

**Opdracht 3 –Toestandsdiagram ‘Rocket life cycle’ afmaken (15 punten)**

Het toestandsdiagram plaats je op deze pagina of op de volgende pagina. Geef hier eventueel een toelichting bij het diagram.

**Deze pagina kun je ook gebruiken voor Opdracht 3**

**Opdracht 4 – Overgangstabel ‘Rocket life cycle’ afmaken (10 punten)**

Maak onderstaande overgangstabel helemaal af en zorg dat die overeenkomt met het toestandsdiagram van Rocket. De vakken met rode tekst zijn al gegeven. De blauwe teksten moet je zelf nog toevoegen/aanpassen (dat zijn dus events, toestanden en overgangen).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Event  Toestand | launch | <voeg toe> | <voeg toe> | <voeg toe> |
| Empty (begintoestand) | / exception  **Eindtoestand** | **Assembled** | <voeg toe> | <voeg toe> |
| <voeg toe> | <voeg toe> | <voeg toe> | <voeg toe> | <voeg toe> |
| <voeg toe> | <voeg toe> | <voeg toe> | / clear all stages  **Empty** | **Eindtoestand** |
| Eindtoestand | — | — | — | — |

**Opdracht 10 –Klassendiagram ‘Stage Engine’ invullen (10 punten)**

Het klassendiagram plaats je op deze pagina of op de volgende pagina. Geef hier eventueel een toelichting bij het diagram.

**Deze pagina kun je ook gebruiken voor Opdracht 10**