

Assignment 38 – HashMap

Doel

Het doel van deze opdracht is het oefenen met het class HashMap.

Overzicht

Deze opdracht heeft 1 class. Maak deze aan op het moment dat erom gevraagd wordt.

- Class Assignment38 (main)

1. Voorbereiding

- Maak een nieuwe class met de naam **Assignment38** en maak de **main()** methode aan. Alle implementatie van de opdracht wordt gedaan in de class **Assignment38**.

2. Voorbeelden HashMap I en II

Werk de genoemde voorbeelden HashMap I en II in de presentatie uit.

3. Output

```
{1=Rectangle, 2=Circle, 3=Triangle, 4=Square, 5=Octagon, 6=Ellipse}
```

```
1 -> Rectangle  
2 -> Circle  
3 -> Triangle  
4 -> Square  
5 -> Octagon  
6 -> Ellipse
```

```
1 -> Rectangle  
2 -> Circle  
3 -> Triangle  
4 -> Square  
5 -> Octagon  
6 -> Ellipse
```

```
1 -> Rectangle  
2 -> Circle  
3 -> Triangle  
4 -> Square  
5 -> Octagon  
6 -> Ellipse
```