



# Challenge Object Oriented

## Invuloefening

FHICT

---

<b>Leerdoelen</b>	Class, Instance, Method, Operation, Object, Attribute, Field.
<b>Vereiste voorkennis</b>	Basiskennis over objecten.
<b>Challenge Type</b>	Invuloefening, kennis

---

Vul de volgende woorden op de juiste plaats in: Class, Instance, Method, Operation, Object, Attribute. Let op: een woord kan meerdere malen in de tekst voorkomen, en soms vul je de meervoudsvorm van deze woorden in.

Een programmeur moet van zijn baas binnen een game de ..... "Karakter" gaan programmeren. "Karakter" is reeds gespecificeerd door middel van een kaartje waar alle verantwoordelijkheden op staan. Ook krijgt hij een class diagram met een duidelijk overzicht van de ....., waaronder MoveForward en ValDoodNeer) en ..... (zoals bijvoorbeeld AantalLevens, HaarKleur en AantalWapens).

De programmeur neemt het kaartje en opent het bestaande project in *Visual Studio*. Daar gaat hij dan de nieuwe ..... in programmeren. Als eerste programmeert hij Fields voor AantalLevens en HaarKleur en vervolgens mapt hij de ..... MoveForward en ValDoorNeer naar C#-.....

Als hij de ..... helemaal heeft geprogrammeerd gaat hij deze testen door er met de new-operator een ..... van aan te maken. Hij roept de ..... MoveForward aan om te testen of het karakter de goede kant op beweegt. Ja, het werkt! Hij maakt nog een ..... van "Karakter" aan om te testen of het programma dan nog steeds werkt. Ja! Met een voldaan gevoel gaat de programmeur aan het eind van de dag naar huis.

Probeer het zélf in te vullen. Controleer daarna eventueel je antwoorden in de bijlage ?? (of als je er écht niet zelf uit komt, maar dan kun je beter met studenten/docenten gaan praten).