



# Exploratie: Programmeren met Objecten

FHICT

## 1.1 Heb je al ervaring met programmeren met objecten?

Als je al weet hoe je met objecten moet programmeren kun je dit aantonen door bijgaande *challenge* te maken en met je docent te bespreken.

## 1.2 Challenge Eendenvijver

Maak een project aan genaamd *EendenVijverVan* met je eigen naam er achter. In die vijver zitten 6 eenden. Een eend kan een vrouwtje of mannetje zijn: Dit wordt bepaald bij het aanmaken van het *object* voor die eend, dus je maakt een constructor aan met als parameter of het een vrouwtje of mannetje is. Verder kan ik aan een eend vragen (kies zelf hoe) of het een mannetje is of een vrouwtje.

In de vijver zijn verder kikkers te vinden. Ook hiervoor worden objecten aangemaakt.

Maak een class *Ooievaar* aan. De ooievaar krijgt een methode genaamd *EetKikker*, met als parameter tenminste de kikker die opgegeten wordt. Ergens in je programma moet je deze methode aanroepen.

Verzin er gerust nog wat zaken bij om er een *logisch* geheel van te maken.

Wellicht heb je nu een aantal vragen: stel deze vragen aan je docent. Als je deze app in een middag of zo weet te maken volgens deze afspraken weet jij alvast dat je de essentie van dit hoofdstuk beheerst.

Bespreek met de docent waar je het best op kunt concentreren.