



Welke classes zal ik maken?

FHICT

Programmeren houdt in dat je bedenkt hoe je *de werkelijkheid* of *de wereld* waar je programma over gaat (deels) gaat *modelleren*. Welke begrippen zijn er nodig binnen het programma (vaak zijn dit de aan te maken classes) en welk gedrag verwacht (typisch de te programmeren methodes)?

In het eerder beschreven programma over de hero die tegen monsters gaat vechten hebben we een class *Monster* aangemaakt waarin het gedrag van elk monster beschreven werd, en een class *Hero* met daarin methodes die het gedrag van de ene hero (maar het hadden er ook meerdere kunnen zijn) beschrijven.

Als je een programma schrijft voor een *hypotheekadviseur* zullen er waarschijnlijk classes zijn als *Hypotheek* en *Leningdeel* met velden als *rentePercentage*, *looptijd* en *bedrag* en er zullen methodes zijn als *BerekenRenteOverXJaar* (met als parameter over hoeveel jaar het gaat) enzovoort.

De kunst is bij het beginnen van een nieuw stuk software dit soort begrippen boven tafel te krijgen. De software ontwikkelaar moet zich bijna altijd verdiepen in de *materie* waar het programma over gaat (een Game of een Hypotheek of wat dan ook).

Bij het lezen van een beschrijving wat het programma moet gaan doen wordt meestal van de zelfstandige naamwoorden (hypotheek, monster, held) bekeken welke daarvan een class gaan worden en de werkwoorden (bereken, attack) zijn potentiële methodes. De programmeur of software engineer zal vaak een schema (vaak een diagram met daarin de classes) maken om te bepalen hoe het programma er uit gaat zien.