Mondeling Software Development

**Oefening 1:**

1. **Importeren van de Scanner klasse:**

We beginnen met het importeren van de Scanner klasse. Dit is nodig om invoer van de gebruiker te kunnen lezen.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Hoofdprogramma:**

We maken een nieuw Scanner object genaamd toetsenbord. Dit object gebruiken we om tekst van het toetsenbord te lezen.

We definiëren enkele variabelen om verschillende soorten karakters in de zin te tellen: karakters, geldigeZin, letter1, teller, aantalCijfers, aantalHoofdletters, aantalKleineLetters, en aantalSpaties.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Invoer van een geldige zin:**

We vragen de gebruiker om een zin in te voeren door een bericht op het scherm te tonen.

We blijven vragen om een zin totdat de eerste letter een hoofdletter is en de zin eindigt met een van de volgende leestekens: punt (.), vraagteken (?), uitroepteken (!), puntkomma (;) of dubbele punt (:).

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Tellen van verschillende soorten karakters**

We gaan door elke letter van de zin en controleren wat voor soort karakter het is:

Als het een hoofdletter is, verhogen we de teller voor hoofdletters.

Als het een kleine letter is, verhogen we de teller voor kleine letters.

Als het een cijfer is, verhogen we de teller voor cijfers.

Als het een spatie is, verhogen we de teller voor spaties.

We blijven dit doen totdat we alle karakters in de zin hebben gecontroleerd.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Resultaten tonen:**

We tonen het aantal hoofdletters, kleine letters, cijfers en spaties in de zin.

We tonen ook de volledige zin die de gebruiker heeft ingevoerd.

Afbeelding met tekst, schermopname, software

Automatisch gegenereerde beschrijving

**Oefening 2:**

1. **Importeren van de Scanner klasse:**

We beginnen met het importeren van de Scanner klasse. Dit is nodig om invoer van de gebruiker te kunnen lezen.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Hoofdprogramma:**

We maken een nieuw Scanner object genaamd toetsenbord. Dit object gebruiken we om tekst van het toetsenbord te lezen.

We definiëren twee variabelen leeftijd1 en leeftijd2 om leeftijden op te slaan.

We stellen ze in op 0.

We definiëren een variabele tekst om later een bericht op te slaan.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Invoer van leeftijden:**

We vragen de gebruiker om twee leeftijden in te voeren.

We blijven vragen om leeftijden totdat de eerste leeftijd (leeftijd1) kleiner is dan de tweede leeftijd (leeftijd2).

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Leeftijden controleren en berichten tonen:**

We beginnen met de eerste leeftijd en gaan door totdat we de tweede leeftijd bereiken.

Voor elke leeftijd controleren we of deze 18 jaar of ouder is:

Als de leeftijd 18 jaar of ouder is, stellen we tekst in op "meerderjarige".

Als de leeftijd jonger is dan 18 jaar, stellen we tekst in op "minderjarige".

We tonen de leeftijd en het bijbehorende bericht op het scherm.

We verhogen de leeftijd met 1 en herhalen het proces totdat we de tweede leeftijd hebben bereikt.

Afbeelding met tekst, schermopname, software, scherm

Automatisch gegenereerde beschrijving

**Oefening 3:**

1. **Importeren van de Scanner klasse:**

We beginnen met het importeren van de Scanner klasse. Dit is nodig om invoer van de gebruiker te kunnen lezen.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Hoofdprogramma:**

We maken een nieuw Scanner object genaamd toetsenbord. Dit object gebruiken we om tekst van het toetsenbord te lezen.

We definiëren drie variabelen: getal1, getal2 en somGetal om getallen op te slaan.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Invoer van getallen:**

We vragen de gebruiker om twee gehele getallen in te voeren.

We lezen de ingevoerde getallen en slaan ze op in getal1 en getal2.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Berekenen van de som:**

We berekenen de som van getal1 en getal2 en slaan het resultaat op in somGetal.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Resultaten tonen:**

We tonen de som van de twee getallen op het scherm.

We controleren of de som een ongeluksgetal is:

Als de som 4 is, tonen we een bericht dat dit een ongeluksgetal is in China en Japan.

Als de som 9 is, tonen we een bericht dat dit een ongeluksgetal is in Japan.

Als de som 13 is, tonen we een bericht dat dit een ongeluksgetal is in vele landen.

Als de som 14 is, tonen we een bericht dat dit een ongeluksgetal is in China.

Als de som 17 is, tonen we een bericht dat dit een ongeluksgetal is in Italië en Brazilië.

Als de som geen van deze getallen is, tonen we een bericht dat dit geen ongeluksgetal is.

Afbeelding met tekst, schermopname, software

Automatisch gegenereerde beschrijving

**Oefening 4:**

1. **Hoofdprogramma:**

We beginnen met het maken van een lege tekst genaamd resultaat. Dit zal later de getallen bevatten die we vinden.

We maken een variabele eersteGetal en stellen deze in op true. Dit gebruiken we om te weten of we het eerste getal toevoegen.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Lus om getallen te controleren:**

We controleren of het ingevoerde werkwoord eindigt op "er".

Als dat zo is, verwijderen we "er" van het einde van het werkwoord om de stam te krijgen.

We voegen "é" toe aan de stam om de voltooid deelwoordsvorm (participe passé) te maken.

We tonen het resultaat op het scherm.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Resultaat tonen:**

Afbeelding met tekst, schermopname, computer, software

Automatisch gegenereerde beschrijvingNadat we alle getallen hebben gecontroleerd, tonen we de inhoud van resultaat op het scherm.

**Oefening 5:**

1. **Importeren van de Scanner klasse:**

We beginnen met het importeren van de Scanner klasse. Dit is nodig om invoer van de gebruiker te kunnen lezen.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Hoofdprogramma:**

We maken een nieuw Scanner object genaamd toetsenbord. Dit object gebruiken we om tekst van het toetsenbord te lezen.

We vragen de gebruiker om een Franse werkwoordsvorm (infinitief) in te voeren door een bericht op het scherm te tonen.

We lezen de invoer van de gebruiker en verwijderen eventuele spaties aan het begin en einde van de invoer.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Controle of het werkwoord eindigt op "er":**

We controleren of het ingevoerde werkwoord eindigt op "er".

Als dat zo is, verwijderen we "er" van het einde van het werkwoord om de stam te krijgen.

We voegen "é" toe aan de stam om de voltooid deelwoordsvorm (participe passé) te maken.

We tonen het resultaat op het scherm.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Controle van specifieke werkwoorden:**

Als het werkwoord niet eindigt op "er", controleren we of het een van de volgende specifieke werkwoorden is:

|  |
| --- |
| recevoir |
| prendre |
| voir |
| être |
| courir |
| entendre |
| sortir |
| partir |
| finir |

Voor elk van deze werkwoorden tonen we de bijbehorende voltooid deelwoordsvorm op het scherm.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. **Onbekend werkwoord:**

Als het werkwoord niet eindigt op "er" en ook niet een van de specifieke werkwoorden is, tonen we een bericht dat de voltooid deelwoordsvorm niet bekend is.

Afbeelding met tekst, schermopname, software, scherm

Automatisch gegenereerde beschrijving