Project Kantine

1.4

Auteur: Teun de Jong, Stijn Wolthuis

Docent: Harald Rietdijk

Datum: 18-05-2020

## Week 1

### 1B. Leg uit wat de begrippen declaratie en initialisatie betekenen.

**Declaratie:** Het aanmaken van een variabele, zo weet de compiler dat we een variabele gaan gebruiken met een bepaalde naam en van welk type.

**Initialisatie:** Voor de eerste keer een waarde toekennen aan een variabele.

## Week 2

### 2A. Leg uit waarom het gebruik van een while lus in de methode verwerkRijVoorKassa() handiger is dan een for lus.

Er is minder code nodig om hetzelfde resultaat te bereiken. Werkt met Boolean, je hoeft geen extra teller bij te houden.

### 4B. Bij welke methodes in Kassa en Kantine komt dit voor(dubbele methode).

HoeveelheidGeldInKassa() en AantalArtikelen().

### 5A.Leg uit waarom het goed is om de methodes ArrayList<Artikel>getArrayList(Stringproductnaam)enArtikelgetArtikel(ArrayList<Artikel>)privatete maken.

Omdat het belangrijk is dat niet iedereen deze methode kan aanroepen.

### 5B.In welke situatie gebruik je een HashMap en wanneer een HashSet?

**Hasmap** is voor het opslaan als iets 2x in de map voor mag komen.

**Hashset** als het uniek moet zijn en een waarde niet dubbel mag zijn.

### 6A. Leg de werking van de constructor uit.

De constructor maakt een nieuwe kantine aan en een random getal. Dan een Array int[] hoeveelheden krijgt de waarden van getRandomArray(aantal\_artikelen, min\_artikelen\_per\_soort, max\_artikelen\_per\_soort). Vervolgens wordt er een nieuwe kantineaanbod aangemaakt en deze wordt gezet met het huidige kantineaanbod.

### 6B. Leg de implementatie van intgetRandomValue(int min, int max) uit en met name waarom er +1 in voorkomt.

De methode genereert een waarde binnen de opgegeven parameters. De reden waarom +1 wordt gebruikt is omdat je anders niet aan je minimale en maximale waarden kan komen.