

Hogeschool PXL
Departement Digital
Academiejaar 2019-2020

EXAMEN

Vak	
Resultaat	/20
Periode	Semester 2
Datum	19 juni 2020
Tijdstip	9u45
Klassen	2 EAI A & B
Lectoren	Bart Stukken

Studentengegevens	
Naam student	Valkenburg
Voornaam student	Max
Klas	
Lector	Bart Stukken
Lokaal	Blackboard Collaborate Live

Samenstelling bundel			
Onderdelen	Deel 1	Deel 2	
Inhoud	Praktijk	Praktijk	
Pagina's	1 p	2 p	
Puntenverdeling	/25p (50%)	/25p (50%)	
Digitaal beginbestand			
Digitale indiening	Pushen op GitHub in een examen branch		
Toegelaten hulpmiddelen:	Alles, zonder de anderen te storen		
* rekenmachine	Ja		
* laptop	Ja		
* internet	Ja		
* cursusmateriaal	Ja		
Opmerkingen:	Koptelefoon is verplicht indien er geluid nodig is.		
	ordelijk voor de correcte same ngen moeten onmiddellijk aan		

Aanvangsuur examen:9u45

Einde examen:12u45

MD5Hash:

EX. Network Programming

/50

Weet dat : pas bij demonstratie van een werkend geheel worden de punten toebedeeld. Let op : er kan in de code gekeken worden en punten zijn onderhevig aan de kwaliteit van je code.

Benternet: is het netwerk dat we gebruikt hebben in de lessen en staat op benternet.pxl-ea-ict.be. Elke demonstratie maakt dan ook hiervan gebruik voor de volledigheid van de punten.

Je werkt steeds verder van bestaande code en oude functionaliteiten moeten blijven werken. Je commit en push op het einde je code ook naar een examen-branch op GitHub. Het nalaten van het pushen van de code is gelijk aan leeg afgeven.

Basisvraag /25

Voorzie de mogelijkheid dat de spelers het aantal rondes kan bepalen tijdens het joinen en je pakt de kleinste waarde van de twee suggesties en dat bepaald aantal wins voor een speler voordat het gedaan is (i.e. BlackJack>join?>spelernaam>aantalWins>), het spel blijft dan doorgaan tot er een speler dat aantal wins heeft gehaald.

Extravraag /25

Voorzie de mogelijkheid dat spelerspecifieke informatie over aparte reqrep sockets gaan, zodat niemand in zijn plaats een "Hit Me" kan sturen.