

Labo: Methoden (week 1)

ZIE SCHERP SCHERPER - HOOFDSTUK 7 (IN OPBOUW)

Hoofdstuk 7, week 1 in een notendop

 Elke methode is **static** en staat **naast Main**, nooit erin

 **void** geeft niets terug, anders **return** met het juiste type

 Parameters gaan **by value**: de methode krijgt een kopie

 Vang het resultaat **op**: **punten = Verdubbel(punten);**

 **ReadLine** en **WriteLine** enkel in **Toon...** of **Vraag...**

```
1 static string VerkrijgAuteurNaam()
2 {
3     return "Tim Dams";
4 }
5 // in Main:
6 string auteur = VerkrijgAuteurNaam();
7 Console.WriteLine($"Geschreven door {auteur}");
```

VERWACHT RESULTAAT

Geschreven door Tim Dams

De oefeningen



Eerste methoden

Stel jezelf voor

Opwarmers

Grootste methode



Code lezen en verbeteren

Methodenpuzzel

Voorspel de uitvoer

Stevens methoden



Methoden in een programma

Rekenmachine

Vraagmethoden

Paswoord generator

Netflix



Extra

Armstrong (PRO)

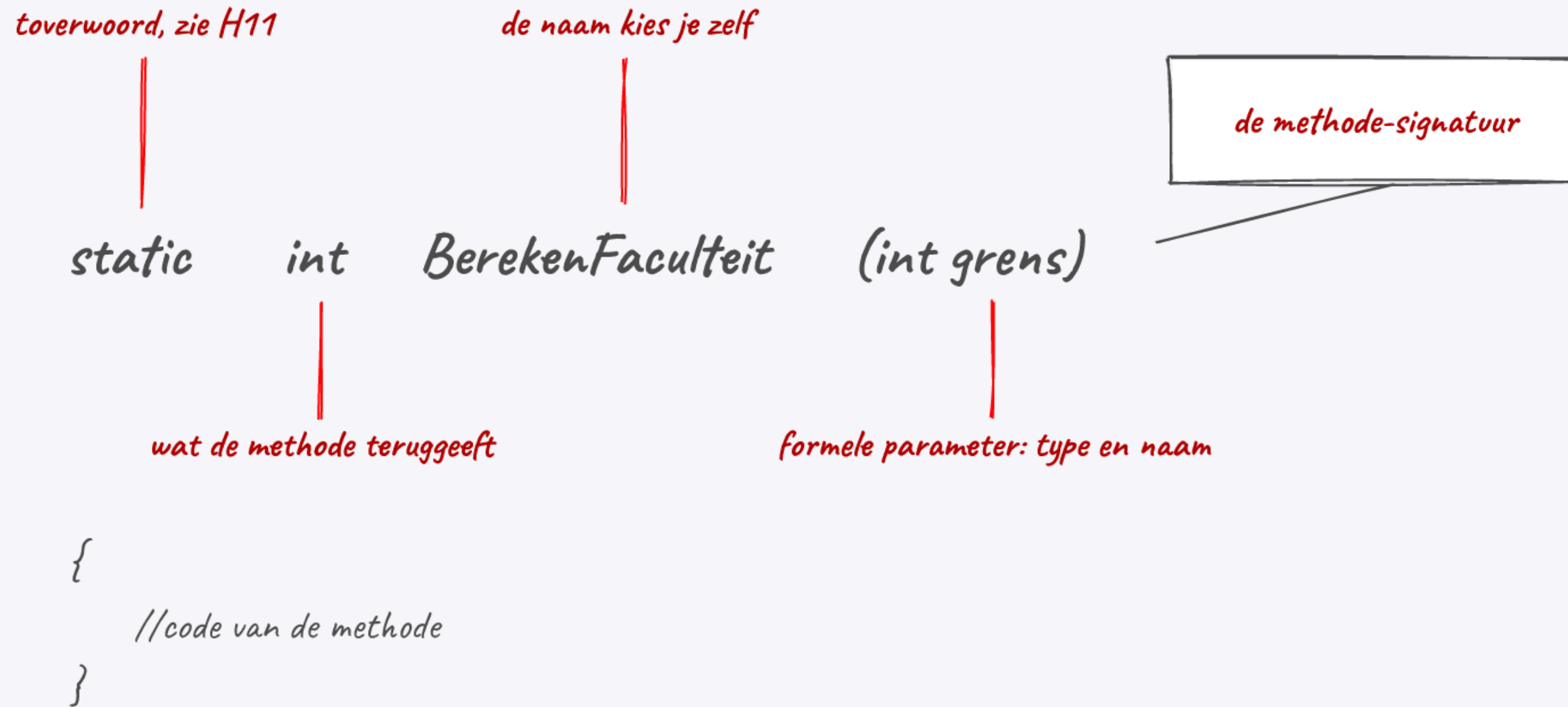
A.I. assisted oefeningen generator



Oefeningen H7 (week 1)

Alles is *Essential*, behalve de gestippelde.

Een methode ontleed



```
1 int getal = 5;  
2 int resultaat = BerekenFaculiteit(getal);
```

Huisregels bij methoden



De naam van een methode zegt **wat ze doet**



`ReadLine` en `WriteLine` enkel in een methode die `Toon...` of `Vraag...` heet



Alle andere methoden krijgen hun gegevens via **parameters** en geven hun resultaat terug met `return`



Test elke methode in `Main` door ze op te roepen



Tip

Er staan meer oefeningen dan je kan maken: kies zelf. Tip van een lector: als een boek veel oefeningen over één onderwerp heeft, is dat onderwerp waarschijnlijk belangrijk.