

Labo: Object georiënteerd programmeren (week 1)

ZIE SCHERP SCHERPER - HOOFDSTUK 9 (IN OPBOUW)

Hoofdstuk 9, week 1 in een notendop



Variabelen die bij elkaar horen, groepeer je in een **struct**



Zo maak je een **eigen type**, dat je als één variabele gebruikt



Zet elke struct of klasse in een **apart .cs-bestand**



Pong zonder OOP: twee balletjes, bijna elke lijn dubbel



Met OOP zitten **data en gedrag** samen in één **klasse**

```
1 public struct Positie           // in Positie.cs
2 {
3     public int X;
4     public int Y;
5 }
6
7 Positie spelerPositie;          // in Main
8 spelerPositie.X = 10;
```

De oefeningen



Structs, nog vóór je hoofdstuk 9 leest

De Data Architect

De RPG Inventory



Daarna in het handboek

Pong maken, tot aan de sectie “Klassen en objecten”



Oefeningen H9
(intermezzo)

Enkel De Data Architect (met de uitbreiding) is *Essential*.