

INFORMATICA

1. OBJECTEN EN KLASSEN 1-17

1.0 INHOUD	1
1.1 OBJECTEN EN KLASSEN	2
1.2 OBJECTEN CREËREN	4
1.3 METHODES AANROEPEN	5
1.4 PARAMETERS	6
1.5 DATATYPES	7
1.6 VERSCHILLENDE INSTANTIES	8
1.7 TOESTAND	9
1.8 WAT ZIT ER IN EEN OBJECT?	10
1.9 JAVA-CODE	11
1.10 INTERACTIE TUSSEN OBJECTEN	12
Methodeaanroep	
1.11 BRONCODE	13
Klassendefinitie	
1.12 EEN ANDER VOORBEELD	14
1.13 RETOURWAARDEN	15
1.14 OBJECTEN ALS PARAMETERS	16

2.0 INHOUD	1
2.1 KAARTENAUTOMATEN	2
2.2 KLASSEDEFINITE	4
2.3 DE HEADER VAN EEN KLASSE	5
2.4 VELDEN, CONSTRUCTORS EN METHODES	6
2.5 PARAMETERS: GEGEVENS ONTVANGEN	8
Vershil actuele en formele parameter	
2.6 TOEKENNINGSSTATEMENTS	9
2.7 ACCESSORMETHODES	9
2.8 MUTATORMETHODES	10
2.9 AFDRUKKEN VANUIT METHODES	11
2.10 SAMENVATTING METHODES	12
2.11 SAMENVATTING EENVOUDIGE KAARTAUTOMAAT	13
2.12 OVERPEINZINGEN BIJ HET ONTWERP VAN DE KAARTAUTOMAAT	14
2.13 KEUZES MAKEN: HET CONDITIONEEL STATEMENT	15
2.14 NOG EEN VOORBEELD VAN EEN CONDITIONEEL STATEMENT	17
2.15 SCOPE HIGHLIGHTING	17
2.16 LOKALE VARIABELEN	18
2.17 VELDEN, VARIABELEN EN LOKALE PARAMETERS	19
2.18 SAMENVATTING VAN DE VERBETERDE KAARTAUTOMAAT	20
2.19 CONTROLEOEFENINGEN	20
2.20 EEN BEKEND VOORBEELD NOGMAALS BEKEKEN	21
Lab-classes	
2.21 AANROEPEN VAN METHODES	24
2.22 EXPERIMENTEREN MET EXPRESSIES	24

3.0 INHOUD	1
3.1 HET KLOKVOORBEEL	2
3.2 ABSTRACTIE EN MODULARISATIE	3
3.3 ABSTRACTIE IN SOFTWARE	3
3.4 MODULARISATIE IN HET KLOKVOORBEELD	4
3.5 DE KLASSEN VOOR HET KLOKDISPLAY OPZETTEN	4
3.6 KLASSENDIAGRAMMEN VERSUS OBJECTDIAGRAMMEN	5
3.7 PRIMITIEVE TYPES EN OBJECTTYPES	6
3.8 DE KLASSE NUMBERDISPLAY	6
Logische operatoren	
Aaneenschakelen van strings	
Modulo operator %	
3.9 DE KLASSE KLOKDISPLAY	10
3.10 OBJECTEN DIE OBJECTEN MAKEN	13
New opetaror	
3.11 MEERDERE CONSTRUCTORS	14
3.12 METHODEAANROEPEN	15
3.13 EEN ANDER VOORBEELD VAN INTERACTIE TUSSEN OBJECTEN	18
Name overloading (this)	
3.14 EEN DEBUGGER GEBRUIKEN	21

4.0 INHOUD	1
4.1 VOORTBOUWEN OP THEMA'S UIT HOOFDSTUK 3	2
4.2 DE COLLECTIE-ABSTRACTIE	3
4.3 EEN ORGANIZER VOOR MUZIEKBESTANDEN	3
4.4 HET GEBRUIK VAN EEN BIBLIOTHEEKKLASSE	4
Importstatement	
Arraylist	
4.5 OBJECTSTRUCTUREN MET COLLECTIES	7
4.6 GENERIEKE KLASSEN	9
4.7 NUMMERING BINNEN COLLECTIES	9
Index	
4.8 AF SPELEN VAN MUZIEKBESTANDEN	11
4.9 VERWERKEN VAN EEN VOLLEDIGE COLLECTIE	12
Lus	
De for-each lus	
Selectief werken	
4.10 ONBEBAAALDE ITERATIE	14
De while lus	
Itereren met een indexvariabele	
For-each versus while	
Doorzoeken van een collectie	
4.11 VERBETEREN VAN DE STRUCTUUR: KLASSE TRACK	17
4.12 HET TYPE ITERATOR	18
4.13 SAMENVATTING DOORLOPEN COLLECTIES	21
4.14 EEN ANDER VOORBEELD: EEN VEILINGSYSTEEM	23
Null	
Anonieme objecten	
Aaneenschakelen van methodeaanroepen	

6.0 INHOUD	1
6.1 DOCUMENTATIE VOOR BIBLIOTHEEKKLASSEN	2
6.2 EEN HELPDESKSYSTEEM	3
6.3 KLASSENDOCUMENTATIE LEZEN	7
Interface versus implementatie	
6.4 WILLEKEURIG GEDRAG IMPLEMENTEREN	11
De klasse random	
6.5 PACKAGES EN IMPORT	14
6.6 MAPS GEBRUIKEN VOOR ASSOCIATIE	15
6.7 SETS GEBRUIKEN	18
6.8 STRINGS OPSPLITSEN	19
6.9 LAATSTE HAND AAN EEN HELPDESKSYSTEEM	20
6.10 AUTOBOXING EN WRAPPERKLASSEN	23
6.12 PUBLIEK VERSUS PRIVAAT	25
6.13 INFORMATIE OVER KLASSEN VERKRIJGEN VIA HUN INTERFACES	26
6.14 KLASSENVARIABLEN EN CONSTANTEN	28
Keywords static en final	
6.15 KLASSENMETHODES	29

7. COLLECTIES MET EEN ONVERANDERLIJKE OMVANG **1-13**

7.0 INHOUD **1**

7.1 COLLECTIES MET EEN ONVERANDERLIJKE OMVANG **2**

7.2 ARRAYS **3**

7.3 EEN ANALYSEPROGRAMMA VOOR EEN LOGBESTAND **3**

Arrayvariabelen declareren

Arrayobjecten maken

Werken met arrayobjecten

hasMoreEntries(), nextEntry(), getHour()

7.2 DE FOR-LUS **9**

Iterator