

Bachelor in de Industriële Wetenschappen

Informatica 1^{ste} evaluatie WPO

Tom Godden en Thibault Thétier

Maandag 26 Oktober 2020, Versie A

De enige hulpbronnen die toegelaten zijn, zijn het boek en de documenten op parallel.

Je hebt één uur de tijd om deze evaluatie te voltooien.

Hint: Gebruik goede namen voor de controls (buttons, textboxes, etc.) die je op het formulier plaatst. Deze regel geldt ook voor de namen van de variabelen, functies, etc. Structureer ook je code en **schrijf commentaar om je code te verduidelijken**

1 Schaakbord

Maak met leestekens een schaakbordpatroon. Een schaakbord is 8 op 8 vakjes groot. Een wit vakje wordt voorgesteld door **O**, een zwart vakje door **X**. Zorg ervoor dat de linkerbovenhoek van het schaakbord wit is. Zie figuur 1 voor een voorbeeld van de interface.

TIP: maak gebruik van een mono space font zoals consolas.

2 Stemming

Maak een applicatie om stemmen bij te houden. De interface bevat 2 knoppen, met 2 verschillende opties. De applicatie moet bijhouden hoe vaak op elke knop gedrukt is, en dit pas weergeven wanneer er op een derde knop gedrukt wordt. Geef ook weer welke van de twee opties de stemming gewonnen heeft, of dat het gelijkstand was. Zie figuur 2 voor een voorbeeld van de interface.

MainWindow

Teken!

```
O X O X O X O X
X O X O X O X O
O X O X O X O X
X O X O X O X O
O X O X O X O X
X O X O X O X O
O X O X O X O X
X O X O X O X O
```

Figuur 1: Interface van de schaakbordapplicatie nadat op de "Teken-knop gedrukt werd.

MainWindow

Stem A! Stem B!

Stemmen A Stemmen B

Resultaat

Winnaar

(a) Voor

MainWindow

Stem A! Stem B!

10 2

Resultaat

A is gewonnen!

(b) Na

Figuur 2: Interface van de stemmingapplicatie voor (a) en na (b) op de Resultaat knop gedrukt werd.