

PROGRAMMING SKILLS

Programmeerconstructies

While – for ★★
Functies/methods ★★
Recurisie ★

Datatypes - instructies

Basisinstructies - extra's (++ e.d.)
Strings - Omzettingen

OO-concepten

Klasses - objecten
Gebruik van objecten ★★
Overerving – abstractie

Passief:

Excepties en debuggen

Exceptions
Call stack
Debugger – print – comment out

Datastructuren & algoritmen

Arrays - linked lists - maps ★★
Insert – remove - traverse ★
Search - sort ★

THEORIE & OEFENINGEN

Informatica 1^e bachelors ir deel II

Master libraries through:

- Programming skills (left)
- Explanation of class functionality
- Examples
- Documentation of methods

MINI-JAVA

GUI-klassen

JFrames – Jpanels – Jbuttons - ...
Events – Eventlisteners - mouse
Paint, layout, JApplet

Utility-klassen

Timer, Thread, Random, File, ...

Datastructuur-klassen

ArrayList, LinkedList
Map – Tree

PROJECT

**THEORIE: technologie, historiek,
economische aspecten**