



H6 Methoden in actie

---

# Avenger Mission Planner

# Avenger Mission Planner

- Doel: **Leven van Nick Fury vereenvoudigen.**
- Applicatie om de Avengers te managen wanneer ze op missie moeten gaan.
  
- Echte doel: **Leren werken met methoden**



# Missie flow



Alarm

Missie  
voorbereiden

Missie  
uitvoeren

Evaluatie

# Missie flow



## Alarm

- Toont een tekstbeschrijving van de missie (als er effectief alarm is) en moeilijkheidsgraad (0 indien geen alarm)



## Missie voorbereiden

- Gebruikt de moeilijkheidsgraad om de juiste held te kiezen.



## Missie uitvoeren


- Stuur de held op missie en laat het resultaat weten (percentage geslaagd)



## Evaluatie

- Gebruikt het "percentage geslaagd" om te laten weten hoe goed de held heeft gepresteerd

# Missie flow



Ieder blokje is een methode!

## Alarm

- Toont een tekstbeschrijving van de missie (als er effectief alarm is) en moeilijkheidsgraad (0 indien geen alarm)



## Missie voorbereiden

- Gebruikt de moeilijkheidsgraad om de juiste held te kiezen.



## Missie uitvoeren


- Stuur de held op missie en laat het resultaat weten (percentage geslaagd)



## Evaluatie

- Gebruikt het "percentage geslaagd" om te laten weten hoe goed de held heeft gepresteerd

# Missie flow



We zullen iedere methode apart aanpakken!

## Alarm

- Toont een tekstbeschrijving van de missie (als er effectief alarm is) en moeilijkheidsgraad (0 indien geen alarm)



## Missie voorbereiden

- Gebruikt de moeilijkheidsgraad om de juiste held te kiezen.



## Missie uitvoeren

- Stuur de held op missie en laat het resultaat weten (percentage geslaagd)



## Evaluatie

- Gebruikt het "percentage geslaagd" om te laten weten hoe goed de held heeft gepresteerd

# Alarm

---

- **IN:** niets (`void`)
- **ACTIE:** toont een tekstuele beschrijving van de missie als er alarm is (25%)
  - "ALARM, nieuwe missie! Met moeilijkheidsgraad {moeilijkheidsgraad}"
  - Geeft 0 terug indien geen alarm
- **UIT:** geeft de moeilijkheidsgraad tussen 0 en 100 terug (`int`)



# Missie flow



## Alarm

- Toont een tekstbeschrijving van de missie (als er effectief alarm is) en moeilijkheidsgraad (0 indien geen alarm)



## Missie voorbereiden

- Gebruikt de moeilijkheidsgraad om de juiste held te kiezen.

## Missie uitvoeren

- Stuur de held op missie en laat het resultaat weten (percentage geslaagd)

## Evaluatie

- Gebruikt het "percentage geslaagd" om te laten weten hoe goed de held heeft gepresteerd





## MissieVoorbereiden

- **IN**: moeilijkheidsgraad (`int`)
- **ACTIE**: Kies de juiste held uit volgende tabel(volgende slide), afhankelijk van de moeilijkheidsgraad.
- **UIT**: naam van de held (`string`)

MissieVoorbereiden:  
Held keuze



Moeilijkheidsgraad	Held
Minder dan 50	Deadpool
5 tot en met 70	Wanda Maximoff
Meer dan 70	Black Panther

# Missie flow



## Alarm

- Toont een tekstbeschrijving van de missie (als er effectief alarm is) en moeilijkheidsgraad (0 indien geen alarm)



## Missie voorbereiden

- Gebruikt de moeilijkheidsgraad om de juiste held te kiezen.



## Missie uitvoeren

- Stuur de held op missie en laat het resultaat weten (percentage geslaagd)

## Evaluatie

- Gebruikt het "percentage geslaagd" om te laten weten hoe goed de held heeft gepresteerd

# MisieUitvoeren

- **IN:** moeilijkheidsgraad (`int`), naam van de held (`string`)
- **ACTIE:** Vraag een de gebruiker welke actie (vechten of praten) de held moet doen. Toon wat er gebeurt (afhankelijk van de held, verzin zelf iets).
  - Bereken missiepercentage
    - Praten => moeilijkheidsgraad - 10
    - Vechten => moeilijkheidsgraad - 30
- **UIT:** missiepercentage (`int`)



# Missie flow



## Alarm

- Toont een tekstbeschrijving van de missie (als er effectief alarm is) en moeilijkheidsgraad (0 indien geen alarm)



## Missie voorbereiden

- Gebruikt de moeilijkheidsgraad om de juiste held te kiezen.



## Missie uitvoeren

- Stuur de held op missie en laat het resultaat weten (percentage geslaagd)



## Evaluatie

- Gebruikt het "percentage geslaagd" om te laten weten hoe goed de held heeft gepresteerd

# Evaluatie

- **IN:** missiepercentage (`int`), naam van de held (`string`)
- **ACTIE:** De held wordt in de bloemetjes gezet met een tekst, afhankelijk van de missepercentage.
  - Meer dan 60: "Goed zo, {naam held}!"
  - Meer dan 40: "Niet slecht, {naam held}."
  - 40 of minder: "Misschien ga je beter naar de x-men, {naam held}."
- **UIT:** niets (`void`)



# Missie flow

Nu alles combineren.

## Alarm

- Toont een tekstbeschrijving van de missie (als er effectief alarm is) en moeilijkheidsgraad (0 indien geen alarm)



## Missie voorbereiden

- Gebruikt de moeilijkheidsgraad om de juiste held te kiezen.



## Missie uitvoeren

- Stuur de held op missie en laat het resultaat weten (percentage geslaagd)



## Evaluatie

- Gebruikt het "percentage geslaagd" om te laten weten hoe goed de held heeft gepresteerd



# Main loop

```
bool avengersActief = true;
while(avengersActief)
{
    Console.WriteLine("Nick Fury:\"Waiting...\"");

    //Controleer op alarm
    //Indien alarm=> begin Mission planner sequence!
    //Zo niet, wacht verder

    System.Threading.Thread.Sleep(1000);
}
```



# Missie flow

Tijd om een MissieManager methode te maken.



## MissieManager

### Alarm

- Toont een tekstbeschrijving van de missie (als er effectief alarm is) en moeilijkheidsgraad (0 indien geen alarm)

### Missie voorbereiden

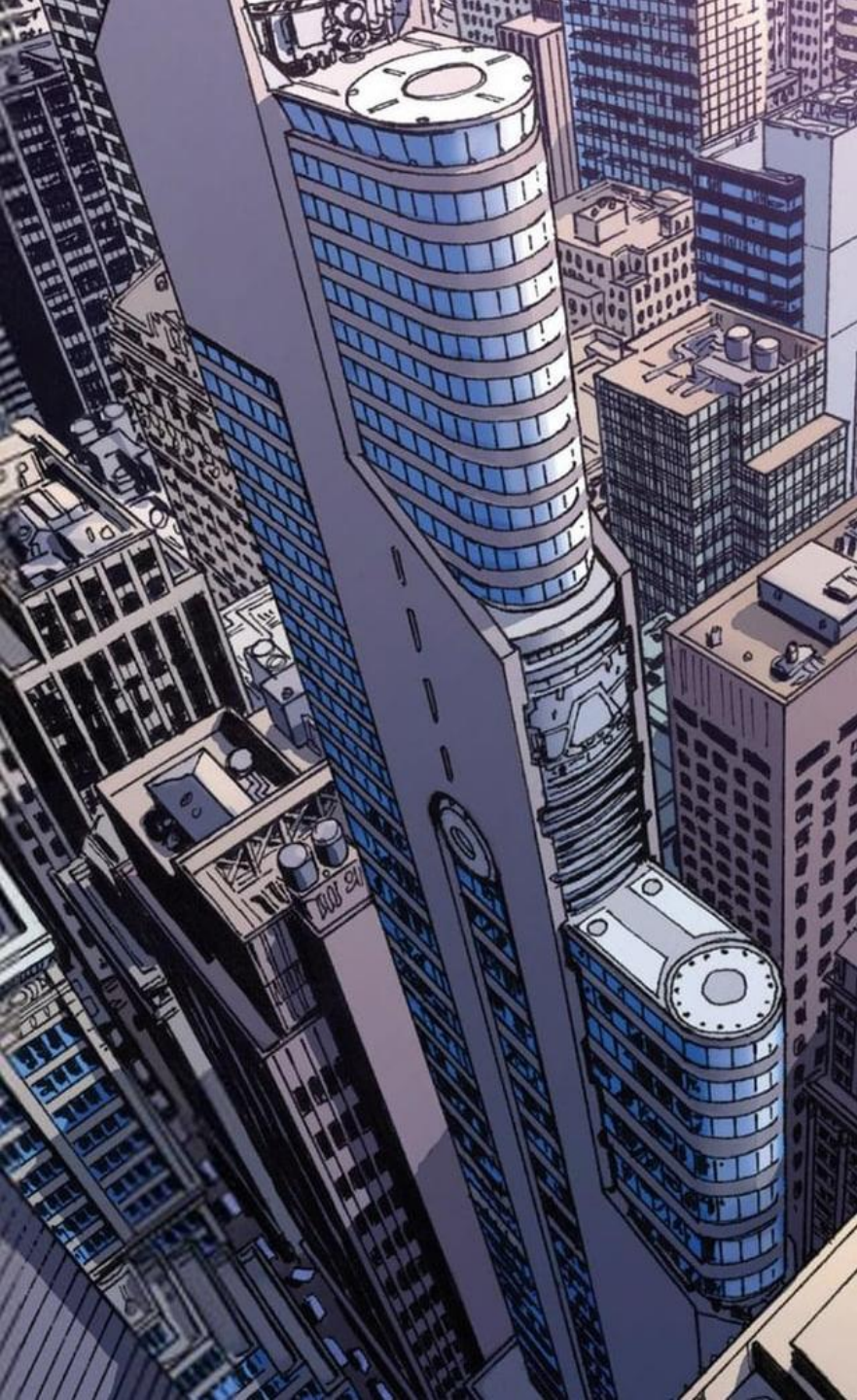
- Gebruikt de moeilijkheidsgraad om de juiste held te kiezen.

### Missie uitvoeren

- Stuur de held op missie en laat het resultaat weten (percentage geslaagd)

### Evaluatie

- Gebruikt het "percentage geslaagd" om te laten weten hoe goed de held heeft gepresteerd



# MissieManager

- **IN**: moeilijkheidsgraad (`int`)
- **ACTIE**: Doorloop de missie voorbereiding, missie uitvoeringen evaluatie-fase.
- **UIT**: niet (`void`)

---

## Uitbreiding

- Wanneer een alarm afgaat moet niet alleen de MissieManager starten. Maar we willen ook dat de helden van DC gewaarschuwd worden.



# Missie flow

Zo, nu wordt het overzichtelijker.



## MissieManager

### Alarm

- Toont een tekstbeschrijving van de missie (als er effectief alarm is) en moeilijkheidsgraad (0 indien geen alarm)

### Missie voorbereiden

- Gebruikt de moeilijkheidsgraad om de juiste held te kiezen.

### Missie uitvoeren

- Stuur de held op missie en laat het resultaat weten (percentage geslaagd)

### Evaluatie

- Gebruikt het "percentage geslaagd" om te laten weten hoe goed de held heeft gepresteerd

## DCWaarschuwer

# DCWaarschuwer

- **IN**: moeilijkheidsgraad (int)
- **ACTIE**: Hoe DC z'n missies plant weet ik niet. Maar toon alvast op het scherm "DC is ermee bezig".
- **UIT**: niet (void)



**Succes!**

