
ICT & Web

MBO Verkorte opleiding Software developer

Kennismakingsopdracht



Kijk voor actuele startmomenten op
www.capabel.nl/opleidingen

Kennismakingsopdracht Software developer

Introductie

In de opleiding tot software developer leer je hoe je in een ontwikkelteam software ontwerpt en scripts schrijft. Je maakt kennis met verschillende programmeertalen voor softwareontwikkeling. Je leert hoe je programma's test en hoe je het opgeleverde werk presenteert. Als software developer werk jij aan de ontwikkeling en toepassing van verschillende soorten software. Denk aan game- en webdevelopment, softwaredevelopment in een medische omgeving of appontwikkeling.

Wat ga ik doen?

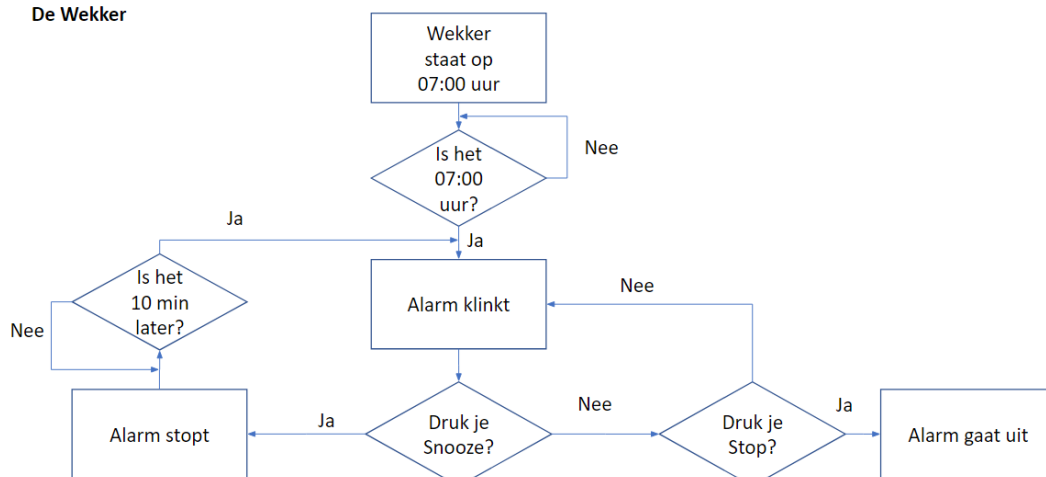
Als software developer werk je met complexe processen. Zo ontwikkel je software die keuzes maakt. Het is belangrijk dat je begrijpt wat de volgorde van processen is en hoe ze werken. Je maakt straks twee opdrachten om hiermee te oefenen. Het inzicht helpt je bij het ontwerpen en verbeteren van software.

- Lees eerst de uitleg over flowcharts (processchema's) hieronder.
- Maak dan de opdrachten en vul je antwoorden in op het invulblad.
- Controleer daarna je antwoorden met het antwoordblad.
- Lees tot slot de reflectie en afsluiting.

Uitleg flowcharts

Je werkt in deze opdracht met flowcharts. Een flowchart is een schema dat de stappen en keuzes in een proces laat zien. Hieronder zie je een voorbeeld van een flowchart voor een wekker. Daarin zie je vierkanten en ruiten. In de vierkanten staan de acties van de wekker. In de ruiten staan vragen. Uit de ruiten komen pijlen met de antwoorden 'Ja' en 'Nee'. Deze pijlen brengen je naar een volgende actie of vraag.

De Wekker



Opdracht 1: Telefoongesprek

Maak nu zelf een flowchart van een telefoongesprek. Gebruik het voorbeeld van de wekker. Denk aan de stappen die je als gebruiker doorloopt tijdens een telefoongesprek, zoals:

- Nummer intoetsen
- Telefoon gaat over
- Voicemail
- Gesprek voeren
- Ophangen

Gebruik net als in het voorbeeld:

- Vierkanten om acties/handelingen aan te geven
- Ruiten om een vraag te stellen
- Pijlen met de opties 'Ja' en 'Nee' om beslissingen aan te geven

Vul je antwoorden in op het invulblad. Gebruik het antwoordblad om je werk te controleren.

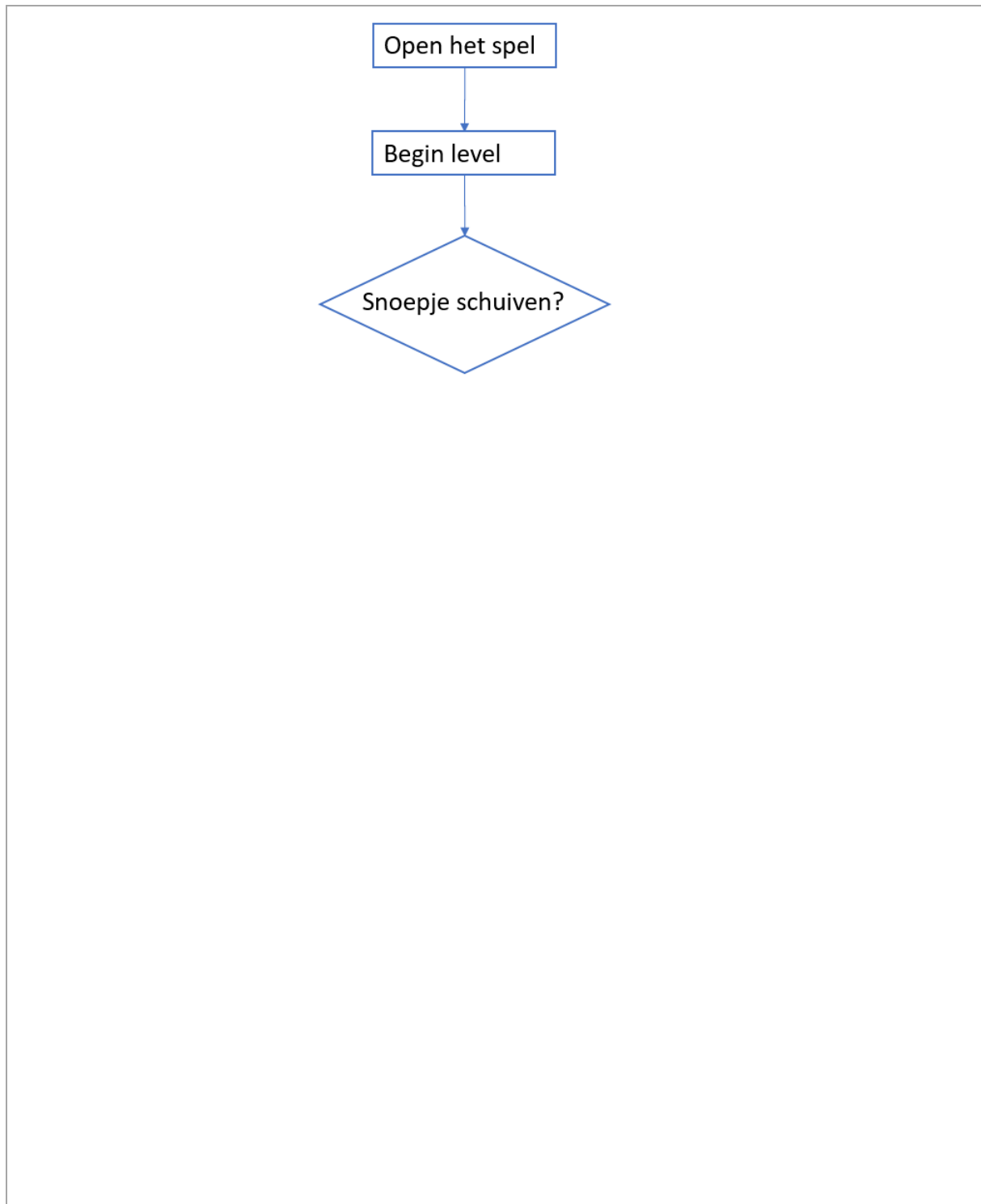
Opdracht 2: Candy Crush

Je maakt nu een begin met een flowchart van het spel Candy Crush. In dit spel moet je verschillende kleuren snoepjes verschuiven, zodat je er drie op een rij krijgt. Je verdient hier punten mee. De drie snoepjes verdwijnen en er komen nieuwe snoepjes voor in de plaats. Het spel eindigt als je met één keer schuiven geen drie kleuren op een rij kan krijgen. Als je genoeg punten hebt, ga je door naar het volgende level.

- Open het spel Candy Crush op je mobiele telefoon (Google Play of Apple App Store). Wil je Candy Crush liever niet op je telefoon installeren? Gebruik dan de volgende link, waarin stap voor stap wordt uitgelegd hoe het spel werkt: <https://nl.wikihow.com/Candy-Crush-Saga-spelen>. Anders kun je de bovenstaande uitleg over Candy Crush gebruiken.
- Maak de flowchart. Er staat op het invulblad al een begin van de flowchart. Vul deze aan. Het is niet erg als je niet het volledige spel kunt analyseren.
- Gebruik ook nu:
 - vierkanten om acties/handelingen aan te geven
 - ruiten om een vraag te stellen
 - pijlen met de opties 'Ja' en 'Nee' om beslissingen aan te geven.
- Denk bij het maken van de flowchart aan de acties en keuzes die je als gebruiker maakt. Dit helpt je de logica en structuur van software beter te begrijpen.
- Gebruik het antwoordblad om je werk te controleren.

Invulblad opdracht 1: Telefoongesprek

Invulblad opdracht 2: Candy Crush



Afsluiting

Ben je klaar met de opdrachten? Denk dan na over de volgende vragen:

- Wat spreekt je vooral aan in het beroep?
- Wat lijkt je lastig aan het beroep en/of de opleiding?
- Wat wil je nog vragen aan de voorlichters?

Ben je geïnteresseerd in de opdracht van een andere opleiding?

Ga dan naar www.capabel.nl/beroepsopdrachten-voorlichtingen



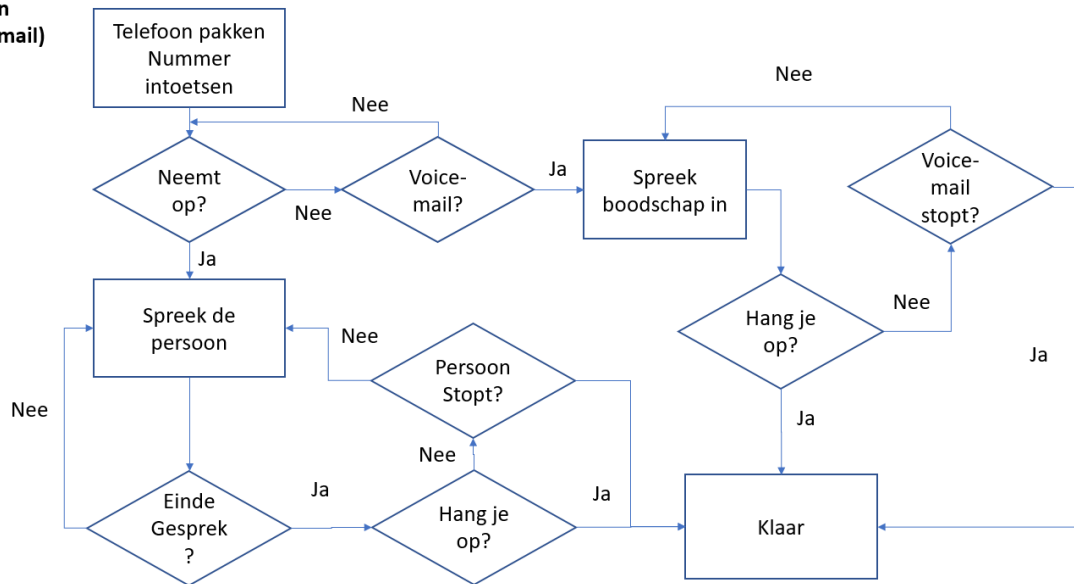
We kunnen je wel vertellen hoe de lessen van Capabel eruitzien, maar als je werkelijk wilt ervaren hoe het is om bij ons te studeren, nodigen we je uit voor een vrijblijvende meelooplees. Je volgt dan een echte les in een klas met studenten, die jou graag vertellen waarom ze voor Capabel hebben gekozen. Lijkt je dat wat? Geef je dan op voor een meelooplees door je naam op de lijst te zetten, of door ons te bellen (088-2701270) of te mailen (info@capabel.nl).



Antwoordblad opdracht 1: Telefoongesprek

Let op: de antwoorden op het antwoordblad kunnen afwijken van jouw eigen flowchart. Dit is niet erg, het gaat erom dat je inzicht hebt gekregen in de werking van een flowchart.

**De Telefoon
(met voicemail)**



Antwoordblad opdracht 2: Candy Crush

Let op: de antwoorden op het antwoordblad kunnen afwijken van jouw eigen flowchart. Dit is niet erg, het gaat erom dat je inzicht hebt gekregen in de werking van een flowchart.

Candy Crush

