5. Testen en documenteren

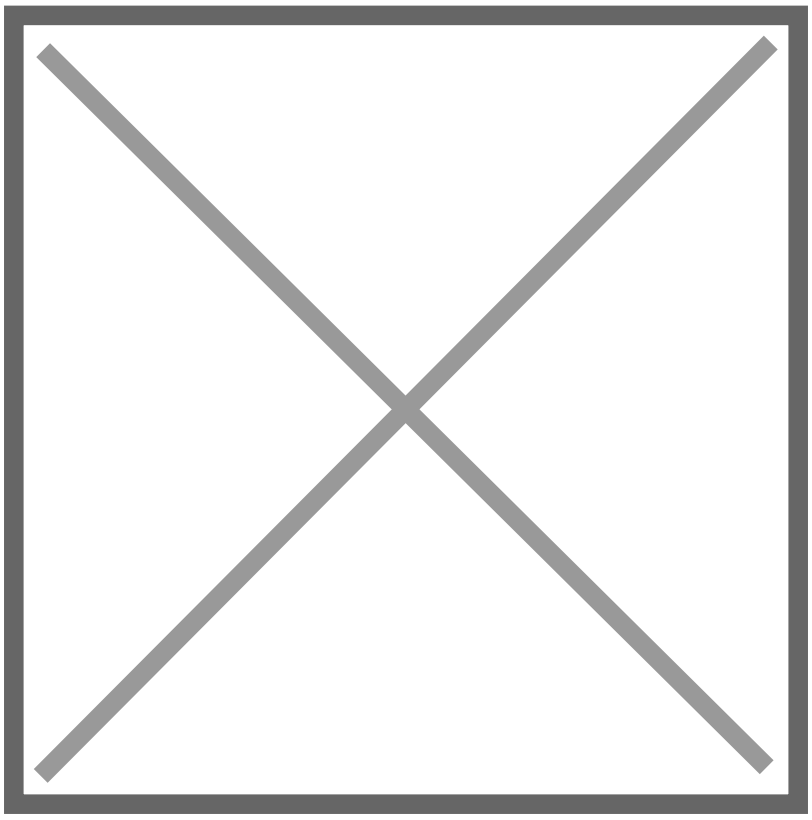
> **Wat moet je kennen en kunnen na dit deel?**
> - Weten waarom je test
> - Weten waarom je documenteert

Testen

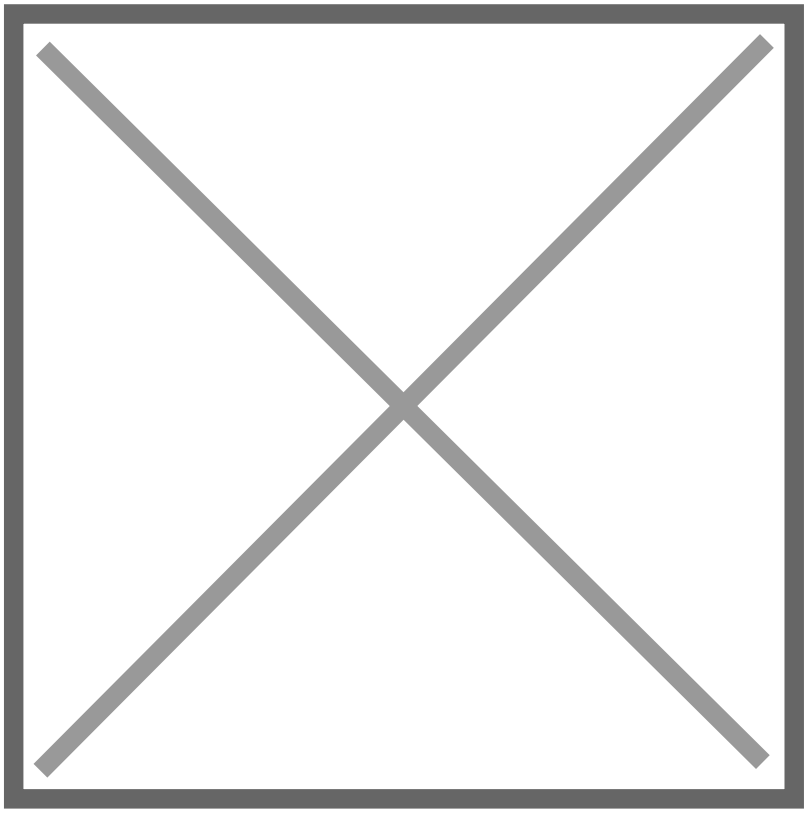
Nadat we ons programma hebben geschreven moeten we testen of het werkt.

Lego voorbeeld

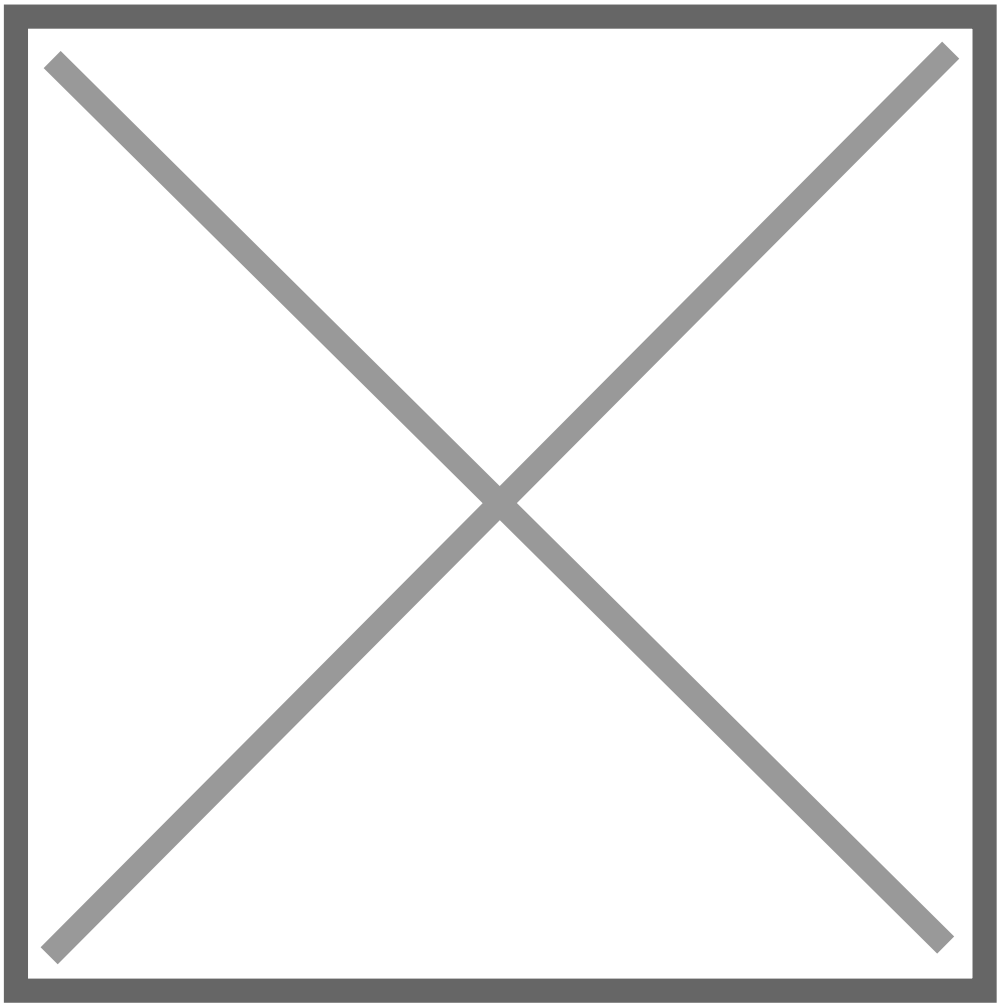
Werkt ons programma ook als we blauwe blokken gebruiken in plaats van rode? En met gele?



Bouwt ons programma wel een toren? Of bouwt het iets anders?



Kan onze robot de blokjes nog vinden als ze op deze tafel liggen?



Documenteren

Na het schrijven van een programma is het belanglijk dat andere mensen je code kunnen begrijpen. Daarom kan het handig zijn om documentatie schrijven die verklaart wat je code doet. Één manier om dit te doen is om commentaar te schrijven in je code.

In de code hieronder is de tekst die achter de 2 schuine strepen staat commentaar. (De tekst die in het grijs staat)
Zelfs zonder te kunnen programmeren weet je nu ongeveer wat de code doet.

```
class MainClass {
  public static void Main (string[] args) {
    var blokken = new List<LegoBlokje>();

    // Hier maak ik 10 nieuwe lego blokjes aan en steek ze in een lijst die
    "blokken" noemt.
    foreach (int i in Enumerable.Range(1, 10)) {
      var nieuwBlokje = new LegoBlokje();
      blokken.Add(nieuwBlokje);
    }
  }
}
```

Iedereen is vergeetachtig

Documenteren is ook handig voor jezelf!
Het gebeurt vaak dat als je een programma hebt geschreven, en je moet er een paar maanden later iets aan veranderen dat je helemaal geen idee meer hebt hoe je code ineen steekt!

Revision #1
Created 2021-03-15 15:48:28 UTC by J. Pelgrims
Updated 2021-04-29 09:03:40 UTC by J. Pelgrims