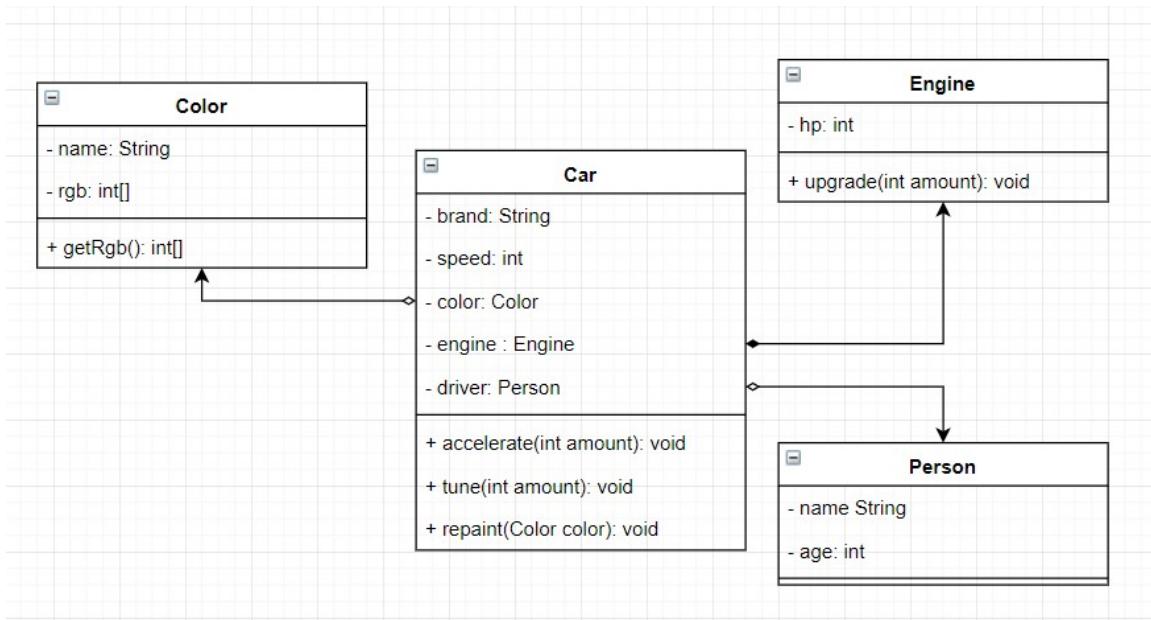


Klasse Oefeningen

1 - Klasse Declareren



Maak een Car en andere klassen aan zodat je dit UML schema in code hebt omgezet.

Het is de bedoeling dat we gebruikmakende van associaties (zowel aggregatie als compositie) en methoden de auto zullen voorzien van de nodige properties.

Hier zal de engine onze horsepower gaan bijhouden. De auto heeft nu ook een bestuurder.

zorg ervoor dat de accelerate functie enkele veiligheden krijgt ingebouwd. Zo kan de auto niet versnellen zonder bestuurder(sorry nog geen Tesla's in deze oefening) als ook niet

kunnen sneller gaan dan 200.

Ook het kleur gaan we gaan onderbergen in zijn eigen klasse, zodat we de specifieke kleurcode kunnen gaan bijhouden.

Zorg voor een mooie toString methode van deze auto.

2 - AutoApp

Maak 2 bestuurders aan en maak ook voor hen 2 auto's aan

De ene krijgt een gele peugot auto met 75 pk

De ander krijgt een rode Ferrari auto met 250 pk

Maak de nodige personen auto's en kleuren aan en verbind alles correct.

Druk de twee auto's en hun properties af.

3 - PassengerArray

Zorg ervoor dat we nu auto's kunnen gaan initialiseren met een aantal plaatsen voor passagiers.

Maak een rode peugot met plaats voor 3 passagiers

Maak een geel volkwagen busje van met 10 passagiers.

Zorg ervoor dat we de passagiers kunnen plaatsen via een setter en via een addmethode.

4 - PassengerArray

De dag van vandaag we ook de ouderen vooraan in de bus plaatsen waar de meeste beenruimte hebben en ze het meest de buschauffeur kunnen ambeteren.

Sorteer de passageirs op leeftijd van oud naar jong in de Bus.
Sorten mag je op elke manier.