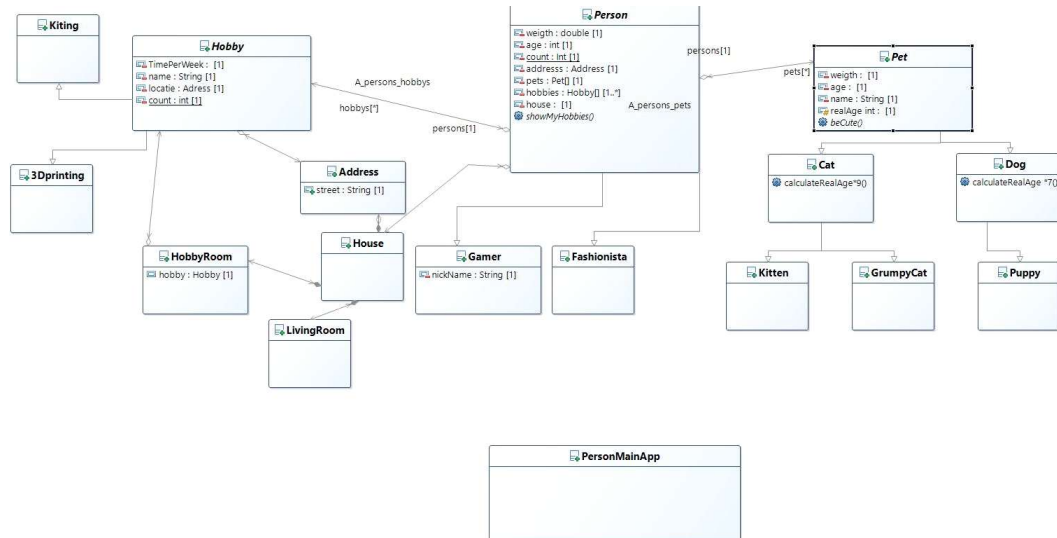


# Car Inheritance

## 1 - UML



We een begin van een soort sociaal netwerk gaan schrijven. Hiervoor zullen we een abstracte persoon klasse maken die we daarna gaan invullen met bepaalde steoreotypen die we zullen tegen komen op ons netwerk.

Het is een grote UML dus pak ze aan in stukken. Kijk eerste welke 'Bomen' eerst volledig kunnen opgelost worden worden. Ga daarna alles linken. Vergeet ook niet voldoende te testen en te comentariëren.

De pet klasse is voorzien van enkele properties. De concrete invulling van deze klasee hebben ook een aparte implementatie van de realAge Calulator. Bij katten is dit maal 9 bij honden maal 7.

We gaan de personen ook een huis geven uiteraard. Dat huis zal enkele kamers bevatten kan ook een hobbykamer zijn waar iets wordt uitgevoerd. Ook zal het huis een adres hebben bestaande uit de straat en het nummer.

Elke persoon heeft uiteraard enkele hobby's voorzie voor elke persoon minstens 1. Hobby's hebben een naam en een bepaalde tijdsbesteding. Ze worden ook soms op locatie uitgevoerd. Voorzie hier dus net Zoals bij de huizen een adres.

De bedoeling is dus om personen te gaan aanmaken en te voorzien van een woonplaats een Hobby en een eventueel huisdier.