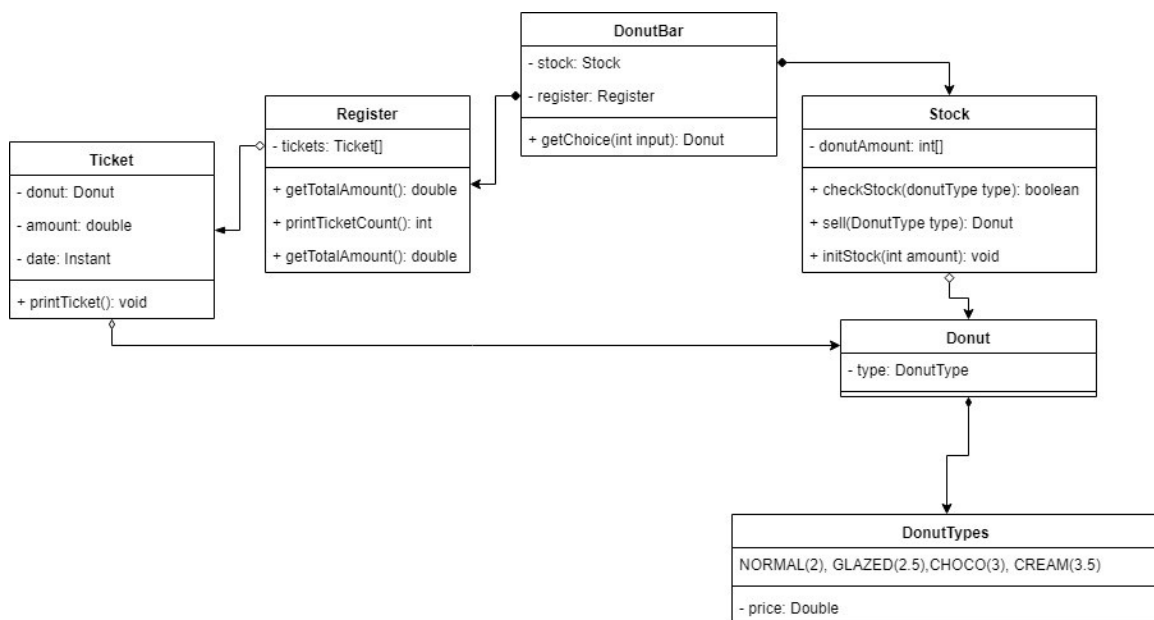


DonutShop

Doelstelling

In deze opdracht maken we gebruik van Enums, Arrays en TijdsInstanties

1 - UML



2 - Uitleg

We zullen in onze main een **DonutBar** aan maken. Deze zal heel wat logica bevatten.

Zorg ervoor dat we een menu krijgen van de mogelijke opties van de Bar aan de hand van de **DonutTypes**.

Zorg voor een **Stock** van je machine. Deze zullen we gaan bijhouden als int waarde. Zorg ervoor dat de **Stock** telkens gecheckt wordt als er een verkoop wordt gevraagd. Zorg ervoor dat een **Donut** wordt aangemaakt als het gekozen type nog voorhanden is.

Zorg dus voor een methode die een object van het type **Donut** terug heeft van uw **Stock** - Geef een bericht als één van de keuzes op is en laat de user opnieuw kiezen -.

Zorg ook wanneer een **Donut** verkocht wordt er een **Ticket** wordt bijgehouden waarin de **Donut** zal staan en zijn kostPrijs.

Zorg voor een TicketArray in de **Register** van onze **DonutBar**, zodat we onze dag kunnen bijhouden. Zorg ervoor dat we via enkele methoden zowel het TotaalVerkochteTickets(aantal) als de reeds behaalde winst.

Bonus: Voeg een Tijdsdatum toe aan aan ticket met het huidige tijdstip bij aanmaken.

3 - Opdracht

Laat de user 5 Donuts kiezen.

Toon ook het tijdsverschil in seconden tussen het eerste ticket

en het laatste ticket.