

Klasse Oefeningen

1 - Klasse Declareren

Maak de Autoklasse aan en geef die enkele properties. Geef de auto de mogelijkheid om zijn snelheid bij te houden alsook het aantal paardenkracht van zijn motor, dit is standaard 100. Een String om het kleur bij te houden, standaard rollen ze wit van de band. Voorzie ook een boolean voor de lichten van de auto.

Zorg ervoor dat alle data beschermd is maar we ze wel nog kunnen accesen via methodes.

2 - AutoApp

Maak een AutoApp klasse aan die de onze main methode zal bevatten. Hier zullen we om te testen 3 Auto's aanmaken.

3 - Auto functies

We gaan nu de auto voorzien van methoden die hem instaat stellen om te versnellen. Zorg ervoor dat dit nooit minder wordt dan 0.

Voorzie ook een park methode die de auto Automatisch stil laat staan.

De kleur kan uiteraard ook nog steeds veranderd worden.

Als laatste extra methode voorzien we nog een `lichtenToggle` die de lichten aan en uit zet.

4 - AutoConstructors

We gaan verschillende constructors gaan maken voor onze auto's.

Eentje die ons instaat stelt van meteen een ander kleur te kiezen.

Een om ons meteen een grotere motor te laten installeren.

Een voor auto's die rollend van de band komen en dus een snelheid zullen mee krijgen wanneer ze aangemaakt worden.

Eentje die ons instaat stelt alles in te stellen.

5 - ConstructorChaining

Zorg ervoor dat alle auto's op dezelfde manier worden aangemeekt en ingesteld met behulp van constructor chaining.

6 - Auto's tellen

Aan de hand van Klasse variabelen en static en init blokken gaan we gaan bijhouden Hoeveel auto's we al aangemaakt hebben.

Mag dit ook gaan bijhouden in de constructor ipv het init blok.