* Agenda

Je gaat aan de hand van de eenvoudige klasses enkele datums en tijdsperiodes berekenen

1) geef het aantal dagen tussen nu en het begin van de opleiding 28/01/2019.  
2) geef het aantal dagen van nu tot de eerste wel verdiende vakantie 20/04/2019.  
3) Bereken de dag can de week waarop het begin van de zomer start(21 juni) dit jaar.

* FryShack

Je krijgt al enkele stukjes code de rest zal jij nog moeten aanvullen.

In de main is frietkot aan gemaakt en dit object voert De methode MakeOrders uit. Hierin worden 4 private methodes aan geroepen. Vul deze deze methodes aan.

Maak voor het aanvullen van deze methodes eerste de juiste klasses nog aan. 2 Interfaces Orderable en fryable. Maak klasses aan voor pak frieten(Fries) die aan de hand van zijn Enum zijn prijs bepaald. Maak hiernaast nog een Sauce klasse en Drink klasse aan. Van de Drink klasse laat je 3 drankjes overerven(Soda,Water,Beer).

Deze methode roept 4 private methodes aan die elk een eigen Order object aanmaken.

1) In de eerste order werk je aan de hand van de objecten en hun setMethodes om hun properties te gaan invullen

Groot pak, middel pak, maynaise saus, Ketchup saus, water, soda

2) in de 2de order maak je de objecten aan via hun Constructors.

Family pak, mayonaise saus, mayonaise saus, ketchup saus, water, soda, soda, soda

3) in de derde order werk je met een Array van Orderables om in een keer uw bestellign aan te maken.

Groot pak, mayonaise saus, bier

4) in de vierde order mag je zelf gaan bestellen tot je minimum 10 euro hebt. Dit mag je doen op de voor jouw makkelijkste manier

Van elke order ga je de frieten bakken in de Fryorder methode:

console: Smijt een (Enum name) portie in de frietpot

Van elke order toon je de totale prijs op het scherm

Bonus zorg ervoor dat je met static members het aantal orders en het aantal verkochte pakken friet kan bijhouden

Toon deze op het einde van je programma MakeOrders methode