* ThemePark.java

Maak een programma op basis van het ThemePark UML-diagram.

Maak een ThemePark(kies je eigen naam) aan met 5 Attracties.

stap1:

3 Rollercoasters

1) "Dragon Kahn", 80 personen, minimum 16 jaar

Ride - "Making 4 loops and one barrelScrew"

2)"Wooden Thunder", 60 personen, minimum 12

Ride - "Going so fast the nails fly out"

3)"Jolly JungleSling", 50, minimum 12

Ride - "Feeling like a real tarzan"

1 HauntedHouse

"Templo Del fugeo", 100 personen, minimum 12

1 Teacups

"Gaston spin", 35 personen, minimum 3

Console:

Totale AttractieCapaciteit van 'naam pretpark' is: ...... (neem dit slim aan met loopen over interface)

Stap2:

Maak de ShopVoorzieningen voor het pretpark.

2 IceCreamShops

1) "Panache", 300 cones, 500 bollen

2) "De post", 1000 cones, 2000 bollen

MakeIceCream gaat het aantal bollen gaan binnen krijgen.

Hier ga je een check uitvoeren of er nog genoeg bollen en genoeg horentjes zijn.

1 PopcornShop

"De Popper"

1 SodaShop

"De DrankFontijn"

1 Saloon

"De ranch" met een leeftijdslimit van 18, hier zal dus ook een

1 ToyShop

"de Playgoround"

stap3:

Laat het pretpark draaien:

maak in pretpark een methode Pretpark dag waarin je alle Atracties overloopt en opstart