BubbleTea Recap

* BubbleTeaBar /5

**1) Kassa - Assosiastie**

We gaan voor onze TheeBar een kassa bijhouden. Hierin houden we onze omzet van de dag bij en de tickets die binnenkomen houden we bij in een lijst/array van Tickets. Maak Hiervoor een Register klasse aan en en klasse Ticket.

De klasse tickets zal voor nu een Statische counter bevatten en een prijs die we zelf kunnen zetten.

MainV1:

Maak enkele tickets aan en voeg ze toe aan uw kasse Druk nadien uw profit af in de main



**2) BubbleTea - Overerving**

Maak het Paket BubbleTea aan Hierin zullen we onze BubbleTea en Ingredienten gaan definiëren.

Zowel de klasse Fruit, Spice, Cream Bubble zijn afgeleid van BubbleTeaIngredients. Via deze klasse zullen we ook onze prijs gaan bijhouden. Zorg ervoor dat de subklassen via Constructor chaining ingesteld worden.

Maak De subklassen:

Fruit. Apple ,Strawberry ,Orange Spice: Cinamon,Ginger

Ook de Cream klasse zullen we aan de hand van de juist constructorchaining gaan definiëren

Daarnaast kunnen we aan onze smoothie ook nog een extra Bubbles toevoegen.

The extra Bubbles zijn er in verschillende smaken: SOURAPPLE,SWEETAPPLE,REDBERRY,BLUEBERRY,LIME,STRAWBERRY



MainV2:

Maak 3 Ingredienten aan:

1.maak een Strawberry aan die 0.50 kost.

2.maak een Cinamon aan die 0.75 kost.

3.maak een LimeBubble aan die 0.50 kost

**3) BubbleTea - Abstracte klasse**

We gaan opdracht 2 refactoren door de Ingredient klasse abstract te maken en er een Abstracte double getPrice() in gaan definiëren. Zo ben je zeker dat elk nieuw Ingredient wordt correct aangemaakt.

Standaard prijzen(kunnen aangepast worden)

Apple: 0.75

Strawberry: 0.50

Orange:0.50

Ginger:1

Cardamon:0.50

Cream:1

Bubble:0.50

MainV3

Maak 4 Ingredienten aan:

1. maak een apple met een Contructor

2. maak Een zure apple Bubble

3. maak Strawberry die €1 kost

4. pas de Prijs aan van een reeds gemaakte Sinaas naar €0.75

**4) BubbleTea - Interface klasse**

We gaan opdracht 3 uitbreiden door de Ingredienten die eerst moeten gekookt worde alvoorwens we ze kunnen gebruiken gaan Definiëren aan de hand van een interface klasse Boilable

Enkel het fruit en de Spices kunnen GeKookt worden.

MainV4

1. Maak terug 4 Ingredienten aan en stop ze in een array/list van Ingrediënten:

1. maak een apple

2. maak Een zure apple Bubble

3. maak een Strawberry

2. Bereken van deze Array de prijs.

3. Print de ingredienten af die kunnen gekookt worden.



**5) BubbleTeaBar Kassa - Main Vervanger**

We gaan nu alles gaan linken en de creatie van onze objecten buiten de main gaan laten verlopen. Enkel een instantie van de BubbleTeaBar zal daar nu aangemaakt worden

Zorg ervoor dat de bar een kassa heeft. Deze zal de tickets verwerken, de winst bijhouden en later de order doorgeven aan het personeel.

MainV5

1. Maak een Bar aan in de main.

2. Schrijf 5 tickets van 4,20 euro weg in uw kassa.

3. toon de omzet van uw Bar



**6) OrderHandler - passing values;**

De klasse Ticket gaan we uitbreiden, zodat deze onze order kan verwerken. We gaan nu geen prijzen meer meegeven met onze tickets, maar een Order (List of Array) van Ingrediënten. Op basis van deze list zullen we dan later een BubbleTea gaan aanmaken. Maak optioneel een extra Order klasse die voor ons de lijst gaan bijhouden.

Zorg ervoor dat bij zowel het declareren als bij het setten van de prijs van een order alles autmatisch berekend wordt.

MainV6

1. Maak 3 nieuwe tickets aan met daarin een order van:

1. appleTea met StrawberryBubbles

2. cinamonTea met SweetAppleBubbles en Cream

3. GingerTea met met LimeBubbles

2. toon de prijs van elke order

**7) BubbleTea - Arrays/List**

We gaan nu BubbleTeas gaan maken op basis van een array van Ingrediënten.

MainV7

Zorg ervoor dat dit kan op verschillende manieren.

1. aan de hand Contructor die een array/list accepteerd.

2. met een addIngredientMethode(BubbleTeaIngredient ingredient) die ze 1 voor 1 toevoegd

3. en met een addIngredientList die ook een array/list accepteerd.

**8) BubbleTeaFactory - accepteer**

We gaan nu alles gaan linken en de creatie van onze objecten buiten de main gaan laten verlopen. Enkel een instantie van de BubbleTeaBar zal daar nu aangemaakt worden

Zorg ervoor dat de bar een kassa heeft. Deze zal de tickets verweken, de winst bijhouden en de order doorgeven aan de Bar.

MainV8

1. Maak een Bar aan in de main.

2. Schrijf 5 tickets van 4,20 euro weg in uw kassa.

3. toon de omzet van uw Bar

We gaan nu de Creatie van Smoothies laten gebeuren door een FactoryMethode toeTevoegen aan SmoothieBar. Deze methode zal een smoothie creëren op basis van een List/array van Mixables

MainV6

1. Creeer in de main aan de hand van de Factorymethode 4BubbleTea's

3. en met een addIngredientList die ook een array accepteerd.