

# Arcade

Ik heb een arcade gemaakt voor deze opdracht. De arcade is gelinkt met alles, en kan bestaan zonder een customer. Dit zou betekenen dat de arcade bestaat, maar nog geen klanten heeft. Wat raar is, maar wel mogelijk.

De enige 2 dingen die dan nog opvallen zijn de volgende 2:

1. De interface voor TicketStation en Game:

TicketStation en Game zijn beide machine. Een ding die ze gemeen hebben is dat ze kapot kunnen gaan na veel gebruik. Voor dit is dus een interface gemaakt genaamd machine die als functie een break heeft die elke keer als een machine gebruikt wordt de huidige staat van de machine verlaagd. Deze staat kan worden gefixt door een employee. Deze heeft dus ook de functie "fixMachine".

2. De relatie tussen Customer en Pass:

Een pas kan gemaakt worden voor een klant zonder dat zijn naam eraan wordt gekoppeld. Als je naar een arcade gaat krijg je gewoon een pas met een code en dat is alles. Daarom was het na mijn idee logisch dat je deze pas gewoon delen met andere mensen (ik heb het zelf vaak genoeg gedaan dus spreek ook een beetje uit ervaring) De pas is dan eigendom van bijvoorbeeld 2 mensen en beide worden dan gezien als een klant op dat moment. Daarom heb ik gezegd dat een klant kan bestaan, maar niet per se een pas nodig heeft om gezien te worden als een klant. Hij of zij heeft echter wel een pass nodig om de spellen te kunnen spelen en om prijzen te kopen.

