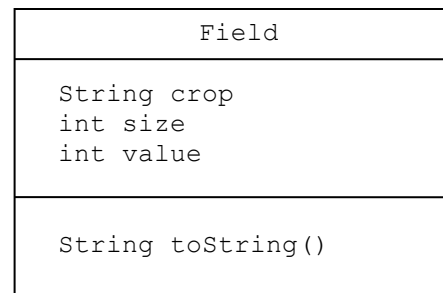


## Field-1

- Opret en klasse, *Field*, der repræsenterer en mark. Klassen er specificeret i UML-diagrammet til højre. De tre feltvariabler skal initialiseres i en konstruktør (via parametre af passende type). Metoden *toString* skal returnere en streng-repræsentation for en *Field* på formen

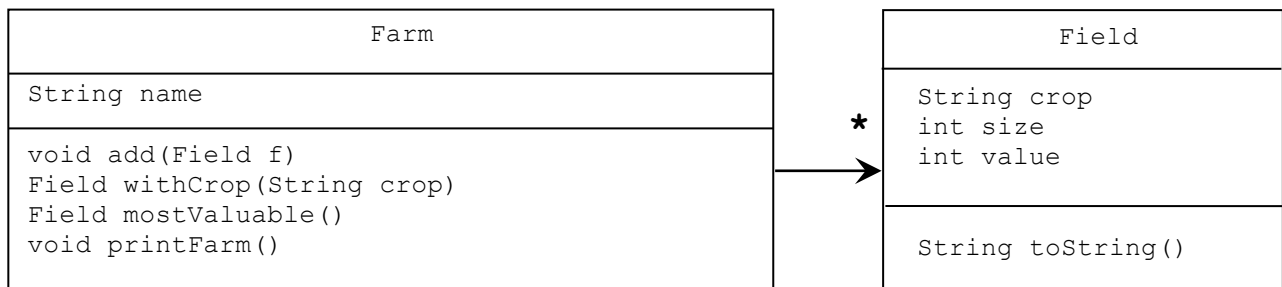
```
"Wheat on 2300 m2, 785000 kr."
"Grass on 1800 m2, 255000 kr."
```



- Lav en *Driver*-klasse med en *exam*-metode. Metoden skal være static, have returtype void og være uden parametre.
- Opret fem velvalgte *Field*-objekter i *exam*-metoden, via objektreferencer *f1*, *f2*, *f3*, *f4* og *f5*, og udskriv disse vha. *toString*-metoden.

**Tilkald tilsynsførende og demonstrer det du har lavet indtil nu.**

- Opret en ny klasse, *Farm*, der repræsenterer en bondegård med marker. Klassen *Farm*, og dens relation til klassen *Field*, er specificeret i følgende UML-diagram:



- Programmer metoden *add*, der tilføjer *Field*-objektet *f* til *Farm*-objektet.
- Opret et objekt af typen *Farm* i *exam*-metoden i *Driver*-klassen og knyt de allerede oprettede *Field*-objekter hertil.
- Programmer metoden *withCrop*. Metoden skal returnere en mark med den angivne afgrøde (*crop*). Hvis der ikke findes en sådan mark returneres null. Udvid *Field*-klassen med de nødvendige get-metoder.
- Afprøv metoden *withCrop* i *exam*-metoden i *Driver*-klassen.

**Tilkald tilsynsførende og demonstrer det du har lavet indtil nu.**

- Programmer metoden *mostValuable*. Metoden skal returnere den mark, hvor afgrøden har størst værdi pr. kvadratmeter. Hvis der ikke findes en sådan mark returneres null. Afprøv *mostValuable* i *exam*-metoden.
- Programmer metoden *printFarm*. Metoden skal udskrive bondegården navn efterfulgt af alle marker sorteret efter størrelse (højest til lavest). Hvis to har samme størrelse sorteres efter værdi (højest til lavest). Afprøv *printFarm* i *exam*-metoden.

**Tilkald tilsynsførende og demonstrer din færdige løsning.**