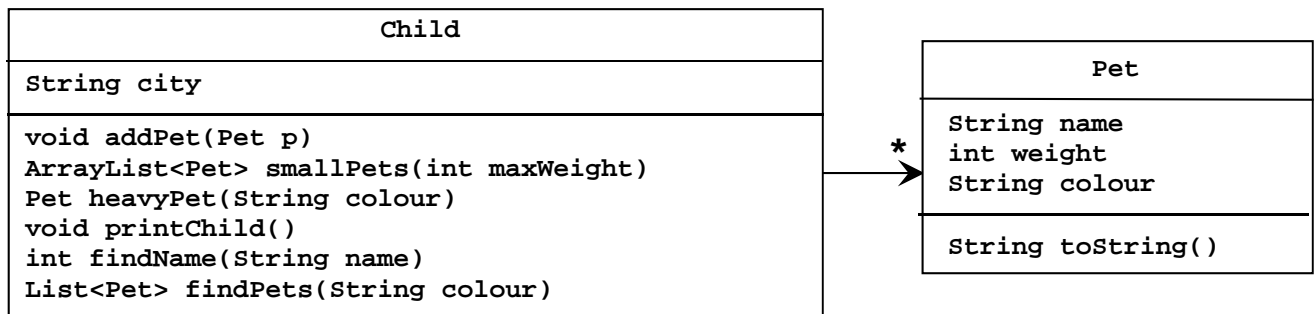


# Pet



1. Opret en klasse, *Pet*, hvis objekter repræsenterer et kæledyr. Klassen er specificeret til højre i UML-diagrammet. Feltvariablerne skal initialiseres i en konstruktør (via parametre af passende type). Metoden *toString* skal returnere en tekststreng på formen:

**"Sofus, 12 kg, blue".**

2. Lav en *TestDriver*-klasse med en klassemetode *test*. Metoden returnerer intet og har ingen parametre.
3. Opret fem velvalgte *Pet*-objekter i *test*-metoden, via objektreferencer *p1*, *p2*, *p3*, *p4* og *p5*, og udskriv disse ved hjælp af *toString*-metoden.

**Tilkald en instruktør og demonstrer det, som du har lavet indtil nu (T1).**

4. Opret en ny klasse, *Child*, hvis objekter repræsenterer et barn, der har nogle kæledyr. Klassen og dens relation til *Pet*-klassen, er specificeret i ovenstående UML-diagram.
5. Programmér metoden *addPet*, der tilføjer *Pet*-objektet *p* til *Child*-objektet.
6. Opret et objekt af typen *Child* i *test*-metoden i *TestDriver*-klassen og knyt de allerede oprettede *Pet*-objekter hertil.
7. Programmér metoden *smallPets*. Metoden skal returnere alle de kæledyr, der højst har den angivne vægt. Udvid *Pet*-klassen med de nødvendige accessormetoder.
8. Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden i *TestDriver*-klassen.

**Tilkald en instruktør og demonstrer det, som du har lavet siden forrige tjekpunkt (T2).**

9. Programmér metoden *heavyPet*. Metoden skal returnere det tungeste kæledyr, der har den angivne farve. Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden.

**Tilkald en instruktør og demonstrer det, som du har lavet siden forrige tjekpunkt (T3).**

10. Programmér metoden *printChild*. Metoden skal udskrive den by, som barnet bor i, efterfulgt af alle kæledyr sorteret alfabetisk efter navn. Hvis to kæledyr har samme navn, sorteres efter vægt (lavest til højest). Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden.

**Tilkald en instruktør og demonstrer det, som du har lavet siden forrige tjekpunkt (T4).**

11. Brug funktionel programmering til at implementere metoden *findName*. Metoden skal returnere den samlede vægt af de kæledyr, der har det angivne navn. Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden.

**Tilkald en instruktør og demonstrer det, som du har lavet siden forrige tjekpunkt (T5).**

12. Brug funktionel programmering til at implementere metoden *findPets*. Metoden skal returnere alle kæledyr, der har den angivne farve. Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden.

**Tilkald en instruktør og demonstrer det, som du har lavet siden forrige tjekpunkt (T6).**