



1. Opret en klasse, *Sheep*, hvis objekter repræsenterer et får. 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:
"Lise is black and 4 years old".
2. Lav en *TestDriver*-klasse med en klassemetode *test*. Metoden returnerer intet og har ingen parametre.
3. Opret fem velvalgte *Sheep*-objekter i *test*-metoden, via objektreferencer *s1*, *s2*, *s3*, *s4* og *s5*, og udskriv disse ved hjælp af *toString*-metoden.

Tjekpunkt 1 (2 point).

4. Opret en ny klasse, *Farm*, hvis objekter repræsenterer en gård, der har nogle får. Klassen og dens relation til *Sheep*-klassen, er specificeret i ovenstående UML-diagram.
5. Programmér metoden *addSheep*, der tilføjer *Sheep*-objektet *s* til *Farm*-objektet.
6. Opret et objekt af typen *Farm* i *test*-metoden i *TestDriver*-klassen og knyt de allerede oprettede *Sheep*-objekter hertil.
7. Programmér metoden *findSheep*. Metoden skal returnere et får med den angivne alder. Udvid *Sheep*-klassen med de nødvendige accessormetoder.
8. Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden i *TestDriver*-klassen.

Tjekpunkt (2 point).

9. Programmér metoden *oldSheep*. Metoden skal returnere det ældste får, der har det angivne navn. Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden.

Tjekpunkt (2 point).

10. Programmér metoden *printFarm*. Metoden skal udskrive gårdens ejer efterfulgt af alle får sorteret alfabetisk efter navn. Hvis to får har samme navn, sorteres efter alder (højest til lavest). Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden.

Tjekpunkt (2 point).