

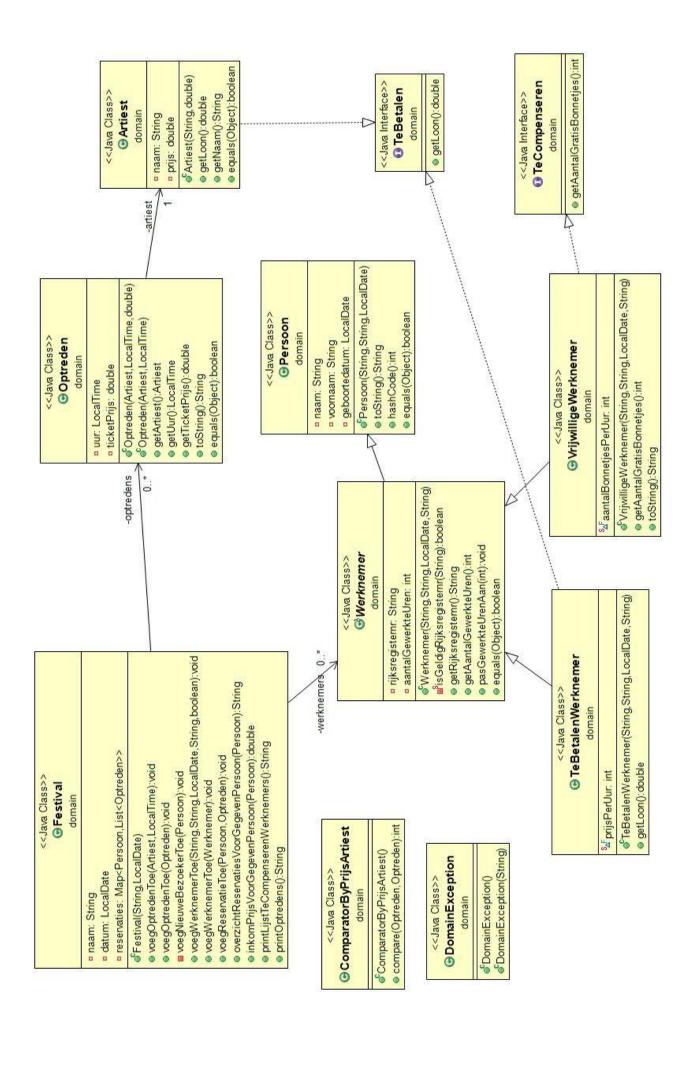
DEEL 2

Op de volgende bladzijde vind je een oplossing van het UML klassendiagram. Gebruik dit als richtlijn bij het implementeren van de gevraagde stukken code.

Merk op dat de klasse Werknemer schuin gedrukt staat en dus een abstracte klasse is.

Voor dit deel verwachten we géén Eclipse project of Java klassen.

Plak de gevraagde code in het document examen.txt en dien dit in via x.toledo.ucll.be.



groep:	datum:pg. 3
naam student:	
voornaam:	lector:
studentennummer:	

VRAAG 1

- **1a** Maak een klasse DomainException, die je verder gebruikt waar nodig. Je wil <u>niet afdwingen</u> dat deze exception steeds wordt gecatched!!
- **1b** Maak een klasse ComparatorByPrijsArtiest<Optreden>, die je verder gebruikt waar nodig.

VRAAG 2

2a Werk de volledige klassen Werknemer en VrijwilligeWerknemer uit:

- Schrijf de klasse signatuur met de instantievariabelen en vertaal alle methodes uit het UML klassendiagram naar Java (2 werknemers zijn gelijk als hun rijksregisternummer hetzelfde is)
- Vergeet niet je DomainExceptions te werpen indien nodig
- **2b** Werk de volledige code voor de 2 interfaces uit.
- **2c** De klasse Festival heeft een Set van optredens, een Set van werknemers en een Map van reservaties per bezoeker (met als key de persoon en als value een Lijst van optredens).
 - Schrijf de instantievariabelen en de constructor voor de klasse Festival
 - Schrijf de methode voegReservatieToe(...) uit de klasse Festival. Deze methode probeert een reservatie voor een persoon toe te voegen aan de map.
 - Schrijf de methode inkomPrijsVoorGegevenPersoon(...) uit de klasse Festival. Deze methode berekent de te betalen prijs voor een bezoeker of werknemer, rekening houdend met eventuele korting.
 - Schrijf de methode printLijstTeCompenserenWerknemers() uit de klasse Festival. Deze methode geeft een overzicht van de werknemers die gratis bonnetjes moeten krijgen.

VRAAG 3

Schrijf een testklasse voor de klasse <u>Optreden</u>. Voorzie in deze testklasse een **setup() methode** en **relevante testmethodes** voor de <u>constructoren</u> van de klasse Optreden. Voorzie voor elke constructor een methode die het normale scenario test waarbij het optreden wordt aangemaakt. Voorzie ook de nodige testen voor scenario's waarbij er iets fout gaat.