

Chew & Phew

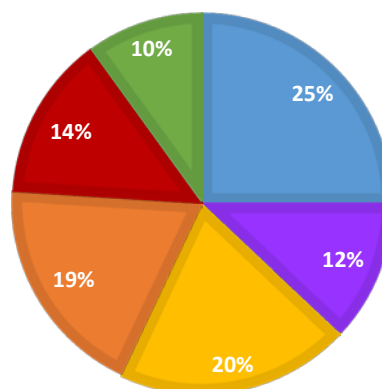


Tyggegummi fabrikken "Chew & Phew" har fået en ny ide. De vil gerne lave en ny slags elektronisk tyggegummi-dispenser til børn over hele verdenen.

Inden de kan gå i gang med produktionen, er R&D afdelingen dog blevet bedt om at skrive noget testkode og eftersom du er en del af det team, blev det dig der skal lave koden.

TYGGEKUMMI ANDELE

■ Blåbær ■ Brombær ■ Tutti frutti
■ Appelsin ■ Jordbær ■ Æble



Opgave 1

Du skal lave en tyggegummidispenser og fylde den med tyggegummikugler. I dispenserens skal der være 55 stykker tyggegummi. Antallet af de forskellige smagsvarianter varierer – der er flest stykker af det blå tyggegummi. Maskinen skal altså fyldes med det korrekte antal kugler fordelt på andel, dog er der givet et tolerancespænd som gør at der godt må komme en kugle for lidt eller for meget for hvert smagsvariant i dispenserens. Dog må der ikke være mere end 55 kugler i maskinen.

Du skal lave en main metode, hvor du opretter en ny dispenser fyldt op med det rigtige antal af tyggegummi. Børnene skal ikke kunne fylde maskinen, når den er tom skal den smides ud (i småt brandbart).

Børnene skal derimod kunne trække sig et tyggegummi ved at dreje på håndtaget, hvis der altså er tyggegummier tilbage i maskinen. Hvilken smagsvariant der leveres er random. Simuler i din main-metode handlingen "at trække et tyggegummi"

Opgave 2

Det har vist sig efterfølgende at det er alt for miljøforurenende at smide dispenserens ud. Chew & Phew ønsker i stedet at genbruge den samme dispenser om og om igen. Derfor skal forældre eller barnet nu selv kunne fylde dispenserens op, via en abonnementsordning få tilsendt 55 nye tyggegummikugler. Til gengæld kan der nu kun være én dispenser per hus og alle børnene i huset, skal benytte den samme.

Det betyder reelt, at du skal sikre dig, at dit dispenser objekt kun kan oprettes én gang. Tip: Inde i din dispenserklasse skal du altså finde på en måde, hvorfra objektet kun kan initialiseres én gang.