

Øvelse 3:

- Lav en klasse, der hedder BikeShop.
- Lav en klasse der hedder Bike og som har nogle instans variabler, f.eks. color
- Lav to klasser der arver fra Bike, f.eks. RoadBike og MountainBike
- Giv BikeShop mulighed for at gemme mindst 3 Bike objekter (hint: brug array).
- Lav get metode for cyklerne (hint: get arrayet)
- Lav en metode addBike() i BikeShop der tager en cykel ind og gemmer den sammen med de andre cykler.
- Lav en RunClient hvor du opretter nogle Bike objekter/objekter af klasser, der arver fra Bike
- Smid objekterne ind i addBike();
- Print farven på hver af cyklerne i BikeShop ud fra RunClient. (Hint: brug et loop)
- Prøv at lav en addBike() i BikeShop, der tager imod et index og en Bike.
- Og prøv at lav en addBike() der bare tager imod et Bike objekt. Hvordan holder den styr på indexet?