

## Coffeemaker

```
//__ class: Coffeemaker __  
  
//__ fields __  
std::string type // (e.g. "espresso machine", "french press", 'moka pot")  
std::string brand  
float necessaryCoffeeAmount // the amount of coffee the coffeemaker needs  
float currentCoffeeAmount  
  
//__ methods __  
// adds the passed coffeeVolume to the field currentCoffeeAmount  
// make sure it does not overflow / check if it fits by using  
necessaryCoffeeAmount the field  
void addCoffee(float coffeeAmount)  
  
// check if the necessaryCoffeeAmount is reached  
bool isFilled()  
// brew coffee! and return true if brewing went successful  
bool brew()
```

De class zelf is uit te breiden met bijvoorbeeld:

- water: zelfde werking als coffee, met de benodigde hoeveelheid, een class functie om water toe te voegen
- empty methods voor water en used coffee.
- een addCoffeeSpoon method die je vanuit de main in een forloop aanroept (direct mooie oefening met een forloop in c++), in deze method zelf kun je dan de addCoffee method aanroepen met een fixed amount.

Andere opties om te oefenen zijn bijvoorbeeld de gebruiker vanuit de console de mogelijkheid te bieden om de hoeveelheid coffee in te voeren (met std::cin, zie <https://en.cppreference.com/w/cpp/io/cin>)