

t1

mallina kynä. Jos korkki ei ole päällä, eikä kynä ole kuiva (joka kerta kun piirtää segmentin, kuuu mustetta) (jos korkki on päällä, ei pysty piirtää). Tee pari instanssi muuttujaa. Draw toimii vain jos on mustetta ja korkkia ei ole (on auki). Saa tehdä ui:n. Haluat ehkä tallentaa tiedot (onko mustetta jne.).

t2

Tee pöytä opiskelija, pystyy samaan op kun tekee Metkan asioita. Kun tekee 4 metkan asiaa = saa yhden op:n arvosanalla 5. Perintää

t3 (kolminkertaiset pisteet!!) Mieti designia

Automaattinen kahvinkoneen. On nappi on/off, jos ei ole päällä, niin päällä ja toisten päin. Led päällä = laite päällä (isOn). Brew, on nappi, jos laite on päällä niin tekee kuoin kahvia. Tarvitsee reseptin. Pavut ja vesi (jonkin verran kumpaakin esim > 150ml), jos löytyy tarpeeksi paljon, niin voi tehdä kahvia. Voisi olla, kahvikoneella on erillinen vesi ja papu säiliö (omia uokkien instanssia / objekteja) . Ne voidaan täyttää ja voi pyytää papua tai vettä pois. Content säiliön peruslogiikka sisällään. Voi tehdä saman logiikan säiliöille (mollemmissa on asioita, jos ei täreksia asiaa niin ei toimi).