Oppg:

Programmeringsoppgaven viser hvordan vi kan utnytte arv og polymorfi for å lage en mer generell løsning. En av de store fordelene med dette er at det gjør det lettere å utvide løsningen senere.

Basert på oppgaven du nettop har løst, hvor enkelt vil du si det er å legge til et nytt fordelsnivå, f.eks. bronse ? Hva konkret må du gjøre? Hvor mange steder i koden/i hvor mange klasser (i hele prosjektet) må du gjøre endringer for å introdusere et nytt nivå?

Skriv ned dine refleksjoner i svarfeltet under

Svar:

Det vil være svært enkelt å legge til et nytt fordelsnivå i denne koden. Hvis man f.eks skal legge til bronse, må man konkret:

1. Lage en klasse som heter BonzeMembership som har:
   1. Egen poeng-skalerings-faktor
   2. Metoden registerPoints som returnerer den nye poengsummen basert på den skalerende faktoren
   3. En get-metode for å få medlemsnivået som en streng, eks «Bronze»
2. Deretter må man legge til den nye poengintervallen for dette medlemskapet i klassen BonusMember, under metoden «checkAndSetMembership».

Da har du lagt til et nytt et nytt medlemsnivå, og dette kan gjøres uforsvarlig mange ganger.

Man trenger altså bare gjøre endring i én klasse i prosjektet, og opprette én ny klasse for å introdusere et nytt nivå. Dette er et prakteksempel på hvorfor man burde ta i bruk arv og polymorfi når man kan, men man må likevel ikke bruke det unødvendig, siden dette kan overkomplisere koden og prosjektet. Men her er det bra å bruke det. Det gjør det veldig lett å endre på prosjektet, enten man vil legge til, eller fjerne.