|  |  |
| --- | --- |
| **Øvelse** | Butik |
| **Project** | **Butik** |
| **Formål** | Implementér en klasse fra bunden |
| **Description** | I Visual Studio-solutionen **Butik** er der fra starten givet en tom klasse-definition af klassen **Produkt**. I denne klasse-definition skal der nu tilføjes et antal properties, mindst en constructor, og sikkert også nogle instance fields. |
| **Steps** | 1. Vær sikker på, at du har ”unzippet” den fil, som **Butik** ligger i (VIGTIGT). 2. Åbn **Butik** i Visual Studio. Den rummer en (tom) klasse-definition af klas­sen **Produkt**. Du skal nu tilføje et antal properties (se nedenfor) til denne klasse. For hver property skal du overveje, hvilke ændringer og tilføjelser m.h.t. constructor(s) og instance fields der er nødvendige. Bemærk, at du gerne må benytte auto-properties hvor det er muligt.    1. **Id**: et heltalligt ”løbenummer” for produktet. Kan ikke ændres efter objektet er oprettet.    2. **Navn**: Selve navnet for produktet. Kan ikke ændres efter objektet er oprettet.    3. **Pris**: Produktets pris. Kan godt ændres efter objektet er oprettet.    4. **LagerBeholdning**: Angiver hvor mange enheder af dette produkt vi har på lager p.t. Kan godt ændres efter objektet er oprettet.    5. **ErIRestOrdre**: Denne property skal være **false** eller **true**, alt efter om **LagerBeholdning** er større end 0 eller lig med 0. 3. Afprøv den færdige **Produkt**-klasse ved at oprette et eller flere **Produkt**-objekter i ***Program.cs***, og benyt deres properties (f.eks. ved at udskrive deres værdier). |