|  |  |
| --- | --- |
| **Øvelse** | SpeedRun01 |
| **Project** | **SpeedRun1** |
| **Formål** | Implementér en klasse fra bunden |
| **Beskrivelse** | I Visual Studio-solutionen **SpeedRun1** er der fra starten givet en tom klasse-definition af klassen **Vare**. Denne klasse-definition skal du nu implementere, så den opfylder nedenstående krav (se under Trin).  **NB**: Bemærk, at **SpeedRun1** ikke kan køre fra starten, da der er kode i **Program.cs** som først kan køre når klassen **Vare** er korrekt implemen­teret. |
| **Trin** | 1. **NB**: Vær sikker på, at du har ”unzippet” den fil, som **SpeedRun1** ligger i. 2. Åbn **SpeedRun1** i Visual Studio. Den rummer en tom klasse-definition af klas­sen **Vare**. Der stilles nu følgende krav til klassen **Vare**:    1. Den skal have en property kaldet **Navn**, som skal rumme varens navn, f.eks. ”Sko”, ”Bog” eller ”Frakke”. Varens navn kan ikke ændres efter at et **Vare**-objekt er blevet oprettet.    2. Den skal have en property kaldet **Pris**, som skal rumme varens pris, f.eks. 19.95 eller 349.50. Varens pris kan godt ændres efter et **Vare**-objekt er blevet oprettet.    3. Den skal have en constructor, som tager et navn og en pris som parametre. Disse to parametre skal bruges til at initialisere de to properties **Navn** og **Pris**. 3. Afprøv den færdige **Vare**-klasse ved at prøve at køre **SpeedRun1**. Så længe du ikke kan køre **SpeedRun1**, er du ikke færdig med dette trin. 4. Når du kan køre **SpeedRun1**, kan du ved hjælp af udskrifterne på skærmen også se, om alt virker som det skal. Hvis det ikke er tifældet, må du finde og rette fejlene. 5. **EKSTRA** (kun hvis du er hurtigt færdig med Trin 1-4). Prøv nu at tilføje en metode kaldet **SomTekst()** til **Vare**, som returnerer en *string* der rummer værdierne af de to properties, i stil med ”Frakke koster 499.95 kr.” Afprøv metoden i **Program.cs**. |