Boekenkast

Dit is een oefenopdracht ter voorbereiding op het tentamen.

Je gaat een programma schrijven om boeken op de planken in de boekenkast te zetten.

Om deze boekenkast te maken en weer te geven kun je de volgende classes definiëren:

# Classes & instances

(De types van de instance variables zelf te bepalen)

* De class Boek heeft de volgende instance variables:
  + naam –  naam van het boek
  + schrijver – schrijver van het boek
* De class Plank heeft de volgende instance variables:
  + boeken (array)  –  het aantal boeken voor één plank, te bepalen hoe groot de array is vanuit de main.
* De class Boekenkast heeft de volgende instance variables:
  + planken (array) – het aantal planken van de boekenkast, te bepalen hoe groot de array is vanuit de main.

# Methods

1. Maak in elke class een constructor en geef hier de juiste gegevens in mee per class. Probeer deze zelf te bedenken aan de hand van de instance variables.
2. Maak voor de class Boek de volgende onderdelen:
   * printBoek()
3. Maak voor de class Plank de volgende onderdelen:
   * boekenToevoegen(Boek boek)
   * printPlank()
4. Maak voor de class Boekenkast de volgende onderdelen:
   * plankenToevoegen(Plank plank)
   * printBoekenkast()
5. Maak een class Main met daarin de volgende onderdelen:
   * Een main method
   * In de main method:
     + Maak objecten aan.
     + Vul van de aangemaakte objecten de constructor
     + Voeg de aangemaakte objecten aan elkaar toe
     + Print de boekenkast