Parkeergarage

Je gaat een programma schrijven voor een bedrijf die parkeerplaatsen beheerd.

Om dit programma te maken en de informatie weer te geven kun je de volgende classes definiëren:

# Classes & instances

*(De types van de instance variables zelf te bepalen)*

* De class Auto heeft de volgende instance variables:
  + merk – merk van de auto
  + kenteken – het kenteken van de auto
* De class Vak heeft de volgende instance variables:
  + vaknummer – vaknummer van het vak
  + auto – de auto die er (eventueel) op geparkeerd staat
* De class Verdieping heeft de volgende instance variables:
  + nummer – verdieping nummer
  + vakken (array) – lijst van vakken op deze verdieping
* De class Garage heeft de volgende instance variables:
  + naam – naam van de parkeergarage
  + verdiepingen (array) – de verdiepingen van deze parkeergarage

# Methods

1. Maak in elke class voor de gegeven instance variabelen getters en setters aan! Geef hier ook de benodigde voorwaarden in mee.
2. 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.
3. Maak voor de class Auto de volgende onderdelen:
   * printAutoInfo()
4. Maak voor de class Vak de volgende onderdelen:
   * printVakInfo()
   * setAuto(Auto auto)
   * removeAuto()
5. Maak voor de class Verdieping de volgende onderdelen:
   * parkAuto(Auto auto)
   * printVerdieping()
6. Maak voor de class Garage de volgende onderdelen:
   * printGarage()
7. 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 alle vakken (leeg en gevuld).