# Disaheim 3

|  |  |
| --- | --- |
| **Læringsmål** | Du kan:   * **1Pf1:** anvende centrale metoder til at specificere og konstruere algoritmer [...] * **1Pf2:** anvende centrale faciliteter i programmeringssproget til realisering af algoritmer, designmønstre, […], datatyper, datastrukturer, designmodeller […] * **1Pf3**: anvende et i professionen udbredt, integreret udviklingsværktøj, herunder versionsstyringssystem […] til at designe og konstruere praksisnære applikationer […] * **1Pk3**: i en struktureret sammenhæng tilegne sig ny viden, færdigheder og kompetencer inden for programmeringssprog, udviklingsværktøjer, programmeringsteknikker og programdesign * **1Pf6**: anvende moderne teknikker og værktøjer til afvikling af test […] |
| **Forventet læringsudbytte [SOLO]** | Programmeringssporet:   * [Unistrukturel] Du kan genkende enkelte kendetegn ved **data** (**datarepræsentation, datatyper, datahåndtering**) * [Unistrukturel] Du kan huske enkelte kendetegn ved **programflow** (kun mere om foreach denne gang) * [Unistrukturel] Du kan genkende enkelte kendetegn ved **C# klasse** – klasse, felt, metode, property (get, set, backing field, auto-implemented), access modifiers (public, private), access keywords (this, base), overloading (constructor, method), abstrakte klasser & metoder, base class, derived (da: afledt) class * [Unistrukturel] De kan nævne enkelte kendetegn i forhold til **OOP-principper** – indkapsling, polymorfi, nedarvning (en: inheritance), * [Unistrukturel] Du kan huske enkelte kendetegn ved **applikationsløsning** – konsolapplikation, klassebibliotek (en: class library) |
| **Din forberedelse** | Programmeringssporet:   * [C# foreach loop - Tutorial for beginners](https://www.youtube.com/watch?v=k_SmGu7GYYU) (video: 8:42) * [C# foreach loop](https://www.codebuns.com/csharp-basics/foreach-loop/) * [Inheritance in C# and .NET](https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/tutorials/inheritance)   + Skimlæs: det er en lidt lang tutorial, men den dækker stort set alle begreber om både nedarvning og abstrakte klasser/metoder * [Understanding inheritance](https://learn.microsoft.com/da-dk/shows/c-fundamentals-for-absolute-beginners/17) (video: 33:08)   + **Bemærk**, at msdn.microsoft.com nu ligger på docs.microsoft.com, og at du bruger .NET 6, og ikke .NET Framework, som Bob Tabor viser * [Understanding abstract classes](https://www.linkedin.com/learning/learning-c-sharp-3/understanding-abstract-classes) (video: 5:04)   + Med fokus på at forstå, hvad en abstrakt klasse er. Vi ser på interfaces i næste opgave * [Adding a Class Library](https://www.youtube.com/watch?v=Jms3C-J-m2M) (video: 9:22) * [base keyword](https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/language-reference/keywords/base) * Genopfrisk din viden om: [operatoren %](https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/language-reference/operators/arithmetic-operators#remainder-operator-)   + **Bemærk**, du skal kun læse om “Remainder operator %”, og ikke hele siden   Forudsætning for dagens opgave:   * Sørg for at gøre gårdagens øvelser færdige, da vi tager udgangspunkt i produktet fra i går |

Du fortsætter igen med Disaheim-casen, hvor du får mulighed for at anvende den sidste løkke-konstruktion foreach-løkken til din implementering.

Det vigtigste i denne opgave er dog introduktionen til det objekt-orienterede princip **nedarvning (en: inheritance)**. Nedarvning er et centralt princip, som du vender tilbage til igen og igen i forhold til at sammensætte og relatere klasser, så de er så enkle og nemme at vedligeholde som muligt. Det leder også frem til et tema, som du snart kommer til at stifte bekendtskab med, nemlig fordeling af ansvar mellem klasser (GRASP). Opgaven introducerer dig også til abstrakte klasser og abstrakte metoder, som hænger tæt sammen med nedarvning. Desuden skal du se på, hvordan du laver dit eget bibliotek i C# (Class Library).

# Dagens ord:

Always code as if the guy who ends up maintaining your code   
will be a violent psychopath who knows where you live.   
(Martin Golding)

# Øvelse 1: Terminologi

Når hele teamet er klar:

* Del teamet op i to mindre grupper, og brug **Møde på midten** i hver gruppe til at diskutere begreberne (sørg for, at alle får mulighed for at tale):
  + Gruppe 1: ”foreach”, ”overriding – virtual/override”, “abstract classes” og ”class library”.
  + Gruppe 2: ”nedarvning”, ”base class”, ”derived class” og ”sealed class”.
* Saml teamet igen, og lad hver gruppe præsentere de begreber, de har alt om, til den anden gruppe.

*Tidsramme: ca. 20 minutter*

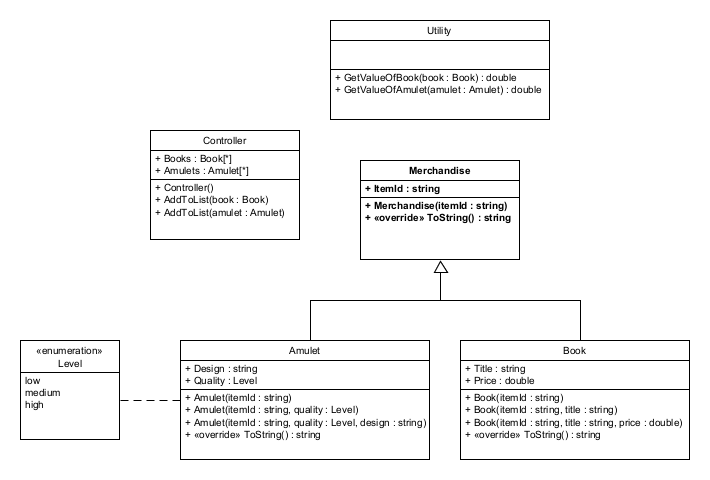
**Benyt parprogrammering til alle resterende øvelser**.

# Øvelse 2: Nedarvning - Merchandise

Du skal fortsætte med at bygge videre på koden i Disaheim-casen, så tag udgangspunkt i den løsning, du lavede sidste gang i opgaven Pr16\_Disaheim2.

## Øvelse 2.1: Merchandise-klassen

I DCD’et fra den forrige opgave har klasserne Book og Amulet begge et *ItemId*, og de er begge repræsentanter for merchandise, der sælges. Denne sammenhæng kan vi modellere i et arve-hierarki i en videreudvikling af DCD’et (det er kun Merchandise-klassen, der er ny, samt dets relationer til Amulet og Book):



**Nedarvning i UML** (kaldet enten generalisering eller specialisering) angives med en pil med en ikke-udfyldt trekant. Ovenfor læses Merchandise som en generalisering af Amulet og Book, og de to sidstnævnte hver betegnes som en specialisering af Merchandise.

Den fælles ItemId-property er nu repræsenteret i Merchandise-overklassen (overklassen betegnes også superklassen eller ’base class’ på engelsk; kært barn har mange navne) og er tilsvarende fjernet fra Amulet og Book.

Udfør følgende:

* Se nøje på DCD’et, så du helt forstår den ændring, der er foretaget
* Inden du begynder at ændre dit nuværende Disaheim-projekt, da **gem den nuværende version i GitHub**, så du altid kan vende tilbage til denne version (og gør det for hver ny version af Disaheim, du laver fremover)
* Implementér klassen *Merchandise* i C#, og tilret klasserne *Book* og *Amulet*
  + Bemærk, at Amulet- og Book-klasserne selv skal sørge for, at Merchandise-klassens ene constructor bliver kaldt eksplicit, da der ikke længere er en default constructor, der kaldes automatisk (vink: benyt base-nøgleordet i Amulet- og Book-klassernes constructors)

## Øvelse 2.2: Test af Merchandise-klassen

Udfør følgende:

* Tilføj nedenstående testmetode MerchandiseConstructorWorkProperly() sidst i ”*UnitTest1.cs*” og kontrollér, at alle dine tests stadig kører succesfuldt:

[TestMethod]

public void MerchandiseConstructorWorkProperly()

{

// Arrange

Merchandise m = new Merchandise("100");

// Assert

Assert.AreEqual("ItemId: 100", m.ToString());

}

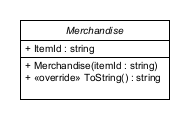
* Tilret, indtil testmetoden (og de andre testmetoder i denne test) kører uden fejl.

# Øvelse 3: Abstrakt klasse

Ved nærmere eftersyn giver det ikke mening at kunne oprette instanser af klassen *Merchandise* – den tjener kun det formål at repræsentere fællesdelen (*ItemId*) for de to sub-klasser. *Merchandise* bør derfor være en abstrakt klasse.

## Øvelse 3.1: Abstrakt Merchandise-klasse

Merchandise-designklassen ændres til at være en abstrakt klasse:



Bemærk, at en abstrakt klasse angives i UML med et klassenavn i *kursiv*. Det vigtigste at huske på i forhold til en abstrakt klasse i C# er, at man **IKKE** kan instantiere den, men man kan godt nedarve fra den.

* Ret *Merchandise*-klassen i C#, så den er abstrakt
* Byg din solution igen.

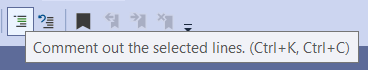
Du får nu en kompileringsfejl i testmetoden MerchandiseConstructorWorkProperly(), du tilføjede i øvelse 2.2 ved linjen:

// Arrange

Merchandise m = new Merchandise("100");

Det er ikke længere muligt at instantiere et Merchandise-objekt.

Testmetoden giver ikke længere mening, og du skal derfor ud-kommentere hele testmetoden - markér hele testmetoden, og tryk dernæst på ud-kommentér ikonet, eller tryk på: ctrl +k, ctrl+ c**:**

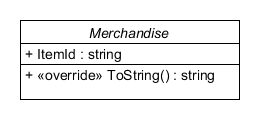


## Øvelse 3.2: Constructor i en abstrakt klasse

Udfør følgende:

* Hvis du inspicerer den abstrakte *Merchandise*-klasse, så bemærker du, at klassen stadig har en gyldig constructor, selvom den er abstrakt
  + Overvej, om det kan være korrekt
* Kør testen ”*UnitTest1.cs*” igen
* Testen kører fint (det skulle den gerne gøre), dvs. alle Book- og Amulet-constructor-tests virker
  + Undrer det dig, at testen kører fint igennem?
  + Overvej, hvorfor det kan give mening, at en abstrakt klasse godt kan have constructors, når man nu ikke kan instantiere den direkte og dermed kalde dens constructor på den måde
  + Overvej, hvordan man så kan kalde constructor’en i en abstrakt klasse (vink: din kode gør det allerede)

Fjern nu constructor’en fra *Merchandise*-klassen. Dvs. designklassen skal reduceres til:



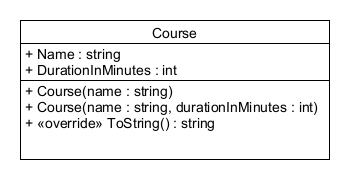
* Implementér denne ændring i *Merchandise*-klassen.
* Byg din solution igen, og observér de fejl, der opstår
* Overvej, hvad problemet er, og ret fejlene, så koden kan kompileres uden fejl, og testen kører fint igen
* Overvej til sidst, hvilken constructor i *Merchandise*, der kaldes nu? Hvordan kan du teste, om din tanke er korrekt?

# Øvelse 4: Course-klassen

Virksomheden beslutter efter mange eksterne opfordringer, at de også vil tilbyde kurser, f.eks.: ”Spådomskunst for nybegyndere”, ”Magi – når videnskaben stopper” og ”Et indblik i Helleristning”.

## Øvelse 4.1: Course-klassen

Et kursus er ikke et håndgribeligt produkt, og det er derfor ikke af typen *Merchandise*, men det er derimod en klasse for sig selv. DCD’et udvides med nedenstående software designklasse for Course:



Udfør følgende:

* Implementér Course-klassen i din løsning
  + Benyt constructor chaining

## Øvelse 4.2: Test af Course

Udfør følgende:

* Tilføj de med gult markerede linjer til starten af ”*UnitTest1.cs*”:

Book b1, b2, b3;

Amulet a1, a2, a3;

Course c1, c2, c3;

[TestInitialize]

public void Init()

{

// Arrange

b1 = new Book("1");

b2 = new Book("2", "Falling in Love with Yourself");

b3 = new Book("3", "Spirits in the Night", 123.55);

a1 = new Amulet("11");

a2 = new Amulet("12", Level.high);

a3 = new Amulet("13", Level.low, "Capricorn");

c1 = new Course("Spådomskunst for nybegyndere");

c2 = new Course("Magi – når videnskaben stopper", 157);

c3 = new Course("Et indblik i Helleristning", 180);

}

* Tilføj dernæst følgende testmetoder sidst i *UnitTest1.cs*:

[TestMethod]

public void CourseConstructorWithOneParameter()

{

// Assert

Assert.AreEqual("Name: Spådomskunst for nybegyndere, Duration in Minutes: 0", c1.ToString());

}

[TestMethod]

public void CourseConstructorWithTwoParameters1()

{

// Assert

Assert.AreEqual("Name: Magi – når videnskaben stopper, Duration in Minutes: 157", c2.ToString());

}

[TestMethod]

public void CourseConstructorWithTwoParameters2()

{

// Assert

Assert.AreEqual("Name: Et indblik i Helleristning, Duration in Minutes: 180", c3.ToString());

}

[TestMethod]

public void AmuletSetPropertiesWorks()

{

// Act

a3.ItemId = "X";

a3.Quality = Level.high;

a3.Design = "Dolphin";

// Assert

Assert.AreEqual("ItemId: X, Quality: high, Design: Dolphin", a3.ToString());

}

[TestMethod]

public void BookSetPropertiesWorks()

{

// Act

b3.ItemId = "Y";

b3.Title = "Smoke on the Water";

b3.Price = 376.45;

// Assert

Assert.AreEqual("ItemId: Y, Title: Smoke on the Water, Price: 376,45", b3.ToString());

}

[TestMethod]

public void CourseSetPropertiesWorks()

{

// Act

c2.Name = "How to Ying-Yang";

c2.DurationInMinutes = 413;

// Assert

Assert.AreEqual("Name: How to Ying-Yang, Duration in Minutes: 413", c2.ToString());

}

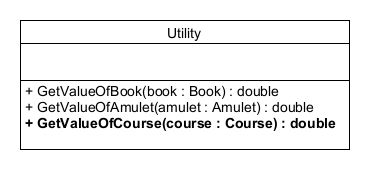
* Se testmetoderne nøje igennem, og få alle tests til at køre succesfuldt ved at tilrette i Course-klassen. Husk, at du aldrig må rette i en unittest

# Øvelse 5: Utility-klassen

Du blev i forrige opgave introduceret til en Utility-klasse. Som du måske kan huske, implementerede du to metoder i denne klasse.

## Øvelse 5.1: GetValueOfCourse

Med introduktion af Course-klassen opdateres Utility-klassen til:



Den nye operation *GetValueOfCourse* gør det muligt at beregne værdien af et kursus, som udtrykt i nedenstående operationskontrakt:

Operationskontrakt for **GetValueOfCourse(course : Course) : double**

Cross reference: Budgetopfølgning

Precondition: Kurset anvendt som parameter eksisterer

Postcondition: Ingen ændringer i systemet

Output: Kursets værdi returneres  
Værdien fastsættes som 875.00 pr. påbegyndt time

Udfør følgende:

* Implementér Utility-klassens nye operation i C#
  + Bemærk, at værdien af et kursus beregnes ud fra påbegyndt time, dvs. 0 minutter svarer til 0 påbegyndt time, og 1 minut svarer til 1 påbegyndt time osv. Overvej, hvordan du algoritmisk kan udregne dette (vink: find heltalsdel og restdel ved division, tjek [operatoren %](https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/language-reference/operators/arithmetic-operators#remainder-operator-))

## Øvelse 5.2: Test af Utility (UnitTest2.cs)

Udfør følgende:

* Tilføj (som før) de med gult markerede linjer til starten af ”*UnitTest2.cs*”:

Book b1, b2, b3;

Amulet a1, a2, a3;

Course c1, c2, c3;

Utility utility;

[TestInitialize]

public void Init()

{

// Arrange

b1 = new Book("1");

b2 = new Book("2", "Falling in Love with Yourself");

b3 = new Book("3", "Spirits in the Night", 123.55);

a1 = new Amulet("11");

a2 = new Amulet("12", Level.high);

a3 = new Amulet("13", Level.low, "Capricorn");

c1 = new Course("Spådomskunst for nybegyndere");

c2 = new Course("Magi – når videnskaben stopper", 157);

c3 = new Course("Et indblik i Helleristning", 180);

utility = new Utility();

}

* Tilføj dernæst følgende til sidst i *UnitTest2.cs*:

[TestMethod]

public void TestGetValueForCourse1()

{

// Assert

Assert.AreEqual(0.0, utility.GetValueOfCourse(c1));

}

[TestMethod]

public void TestGetValueForCourse2()

{

// Assert

Assert.AreEqual(2625.0, utility.GetValueOfCourse(c2));

}

[TestMethod]

public void TestGetValueForCourse3()

{

// Assert

Assert.AreEqual(2625.0, utility.GetValueOfCourse(c3));

}

* Kør testen, og tilret, indtil den gennemføres med succes

# Øvelse 6: Controller-klassen

Du implementerede også en Controller-klasse i forrige opgave, som kan håndtere mange bøger og amuletter i hver sin liste. Den skal nu også kunne håndtere kurser.

## Øvelse 6.1: Courses-property og AddToList()-metode

Controller-klassen opdateres til:

Et billede, der indeholder tekst

Automatisk genereret beskrivelse

Udfør følgende:

* Implementér Courses-property’en og AddToList()-metoden i Controller-klassen

## Øvelse 6.2: Test af Controller

Ændringerne i Controller-klassen skal selvfølgelig også testes.

Udfør følgende:

* Tilføj de med gult markerede linjer til starten af ”*UnitTest3.cs*”:

Book b1, b2, b3;

Amulet a1, a2, a3;

Course c1, c2, c3;

Controller controller;

[TestInitialize]

public void Init()

{

// Arrange

b1 = new Book("1");

b2 = new Book("2", "Falling in Love with Yourself");

b3 = new Book("3", "Spirits in the Night", 123.55);

a1 = new Amulet("11");

a2 = new Amulet("12", Level.high);

a3 = new Amulet("13", Level.low, "Capricorn");

c1 = new Course("Spådomskunst for nybegyndere");

c2 = new Course("Magi – når videnskaben stopper", 157);

c3 = new Course("Et indblik i Helleristning", 180);

controller = new Controller();

controller.AddToList(b1);

controller.AddToList(b2);

controller.AddToList(b3);

controller.AddToList(a1);

controller.AddToList(a2);

controller.AddToList(a3);

controller.AddToList(c1);

controller.AddToList(c2);

controller.AddToList(c3);

}

* Tilføj følgende testmetode *TestCourseList()* sidst i *UnitTest3.cs*:

[TestMethod]

public void TestCourseList()

{

// Assert

Assert.AreEqual(c1, controller.Courses[0]);

Assert.AreEqual(c2, controller.Courses[1]);

Assert.AreEqual(c3, controller.Courses[2]);

}

* Kør testen, og tilret, indtil den gennemføres med succes

# Øvelse 7: Opret et bibliotek til Utility-klassen

Utility-klassen indeholder reelt et bibliotek af hjælpemetoder, så det giver ikke længere mening, at denne klasse ligger i hovedprogrammet, da hjælpemetoderne også kan anvendes af andre programmer. Du skal derfor flytte klassen til sit eget bibliotek i C#.

Udfør følgende:

* Opret et nyt C# biblioteksprojekt med projekttypen ”Class Library” med navnet ”UtilityLib”
* Flyt Utility-klassen helt over i UtilityLib-projektet (dvs. Utility-klassen eksisterer herefter ikke i hovedprogrammet Disaheim)
* Opdatér projektreferencer i hovedprogrammet, UtilityLib-biblioteket og jeres unittest-projekt (også de tidligere), så der ingen reference-fejl
  + Bemærk, du skal ikke oprette en reference fra din konsolapplikation (Disaheim) til dit nye class library (UtilityLib) – ellers vil du få en cirkulær reference
* Kør alle dine unittests igen for at sikre dig, at alt er gået godt