

## Nöjesfält



Du ska skriva ett program som simulerar ett nöjesfält. Använd objekt för att representera attraktionerna. En attraktion kan till exempel ha minimilängd (för att få åka), antal passagerare och magpirrfaktor. Attraktionen ska ha namn, den ska kunna göra reklam för sig, startas, stoppas och haverera.

Skriv också ett huvudprogram där användaren får välja mellan tre [eller flera] olika attraktioner. Vald attraktion ska startas, kanske haverera (slumpa fram haverier) och stannas. När attraktionen är igång ska det synas på skärmen, till exempel med *Iiiih* från berg-och-dalbanan, skratt från lustiga huset och så vidare.

Kravet för att bli godkänd är att du med ditt program visar att du kan skriva en egen klass med attribut och metoder, och använda den i ett program. Dina attraktioner ska skapas från en klass, och metoderna i den klassen ska var generella d.v.s gälla för alla attraktioner. Följ anvisningarna ovan men i övrigt har du fria händer!

## Inlämning

Programmet ska finnas i en fil med namnet `Förnamn_Efternamn_3.py`. Följ den här mallen:

```
# Programmeringsteknik webbkurs KTH inlämningsuppgift 3.
# <Ditt namn>
# <Datum>
# <Kort beskrivning av vad programmet gör>

<Programkod>
```

Innan du skickar in programmet så ska du testa att det fungerar. Se till att du har provat alla klassens metoder, och fått se alla utskrifter som ditt program gör.

När du har testat ditt program grundligt så går du till studentportalen och klickar dig fram till Inlämningsuppgift 3 och där lämnar du in filen `Förnamn_Efternamn_3.py`. Observera att filen måste vara i .py-format - vilket den automatiskt blir om du skapar den med hjälp av IDLE. Detta för att vi ska kunna prova och testköra ditt program.

**Kom ihåg att denna uppgift ska göras individuellt, att samarbeta eller kopiera någon annans kod betraktas som fusk. Denna uppgift kommer att plagiatkontrolleras. Alla träffar vi får leder till disciplinnämndsanmälningar.**

KONTROLL INNAN INLÄMNING:

- \* Har du testat ditt program?
- \* Har du namngivit dina variabler och funktioner väl?
- \* Använder du dig av inparametrar och returvärden?
- \* Har du kommenterat din kod?
- \* Har du undvikit kodupprepning?
- \* Visar du att du kan skriva en egen klass med attribut och metoder, och använda den i ett program?
- \* Går det att avsluta programmet från huvudmenyn?