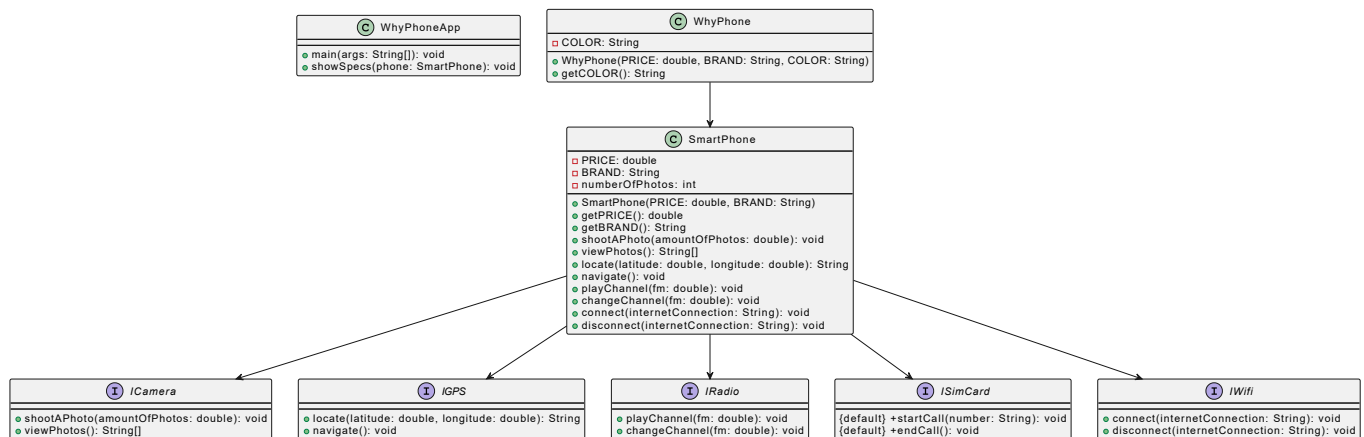


Why Phone App



Extra toevoeging UML

1- Maak interfaces en klassen door het volgen van het UML-schema. Implementeer interfaces naar de SmartPhone-klasse en zorg ervoor dat alle methoden zijn overschreven in de 'SmartPhone-klasse'.

Bij ISimCard : Bij de methode startCall() moet je default "Calling 911" printen en bij endCall() print je default "Call ended".

Bij de andere classes mag je zelf kiezen wat de print outs zijn.

2- Maak een instantie van WhyPhone met de naam 'phone' in uw WhyPhoneApp class.

3- In de WhyPhoneApp class heb je de main methode en de showSpecs methode. In de showSpecs methode kunnen we alle methoden aanroepen.

Bijvoorbeeld: voor een WhyPhone moeten we in staat zijn om de phone.locate() methode van IGps-interface aan te roepen, of de shootAPhoto() methode van de ICamera-interface.

Roep alle methoden aan in de showSpecs().

4- Maak een andere klasse die niet SmartPhone uitbreidt omdat het erg oud is. Noem ze 'DummyPhone'. DummyPhone implementeert zowel ISimCard als IRadio, maar niet de andere.