



## Programmering 2

---

### Veckouppgift 1

2019-10-21

Uppgiften skall sparas som zip-fil och lämnas in i VKlass **senast** måndag 4 november kl. 23.00.

#### Arv och klasshierarkier

Klassen `Person` hanterar en persons efternamn, förnamn och personnummer.

Klassen `Arbetare` hanterar olika uppgifter om en person på ett företag. Klassen `Arbetare` härleds från klassen `Person`. Klassen `Person` har en instansvariabel som representerar det pris som man betalar för en arbetare per arbetstimme. Klassen har en konstruktor som skapar en arbetare utifrån motsvarande personliga uppgifter. Metoden `toString` omdefinieras (`@Override`), metoder som hanterar pris av en arbetstimme (`getPris` och `setPris`) definieras, samt en metod som beräknar en arbetares lön (`lon`) utifrån antalet arbetstimmar.

I applikationen (main-program) `HanteraArbetare` matas nödvändiga uppgifter om 5 arbetare, och motsvarande objekt av typen `Arbetare` skapas (man skapar ett objekt utifrån motsvarande personliga uppgifter och sätter sedan en arbetstimmes pris med metoden `setPris`). Dessa objekt lagras i en vektor. Sedan matas antalet arbetstimmar för varje arbetare in, och deras löner bestäms. Arbetarna och deras löner skrivs ut, och medellön för alla arbetare beräknas och skrivs ut.

Skapa klasserna `Personer`, `Arbetare` och `HanteraArbetare`.

