Generel Info: I laver nedenstående opgaver enten alene eller sammen med en makker. Hvis man laver det sammen med en makker, skriver man også sin makkers navn ned på besvarelsen. I afleverer jeres opgaver på Lectio i Opgaver, og deadlinen for at aflevere er den **28/10 klokken 16:00**. Der er afsat cirka 4 timer til jeres opgavebesvarelse, og alle disse timer gives på skolen i perioden 27/10 og den 28/10. Hvis I kigger på opgaven imens I er hjemme er det jeres eget valg, men det er ikke hensigten, at i skal bruge mere end 4 timers arbejde på opgaven. I når det i når... I afleverer jeres figurer og besvarelse og jeres kode gennem diverse filer, og i må gerne sende flere filer af sted i jeres aflevering. Jeg er fuldkommen klar over at lectio kun henter den første fil ned ved download til min maskine, så jeg skal nok være obs på det.. Afleveringen bliver gradet efter 7-trin skalaen. Held og lykke.

I laver et IT-system til en halloween shop. Halloween shoppen ønsker en konsol applikation, som varetager brugere på deres sidenhen online shop. Halloween shoppen har følgende krav til deres system:

* En bruger vælger forskellige produkter, fra butikkens produktlinje, som samles i en indkøbskurv.
* En bruger foretager en online bestilling af de ting, der eksisterer i indkøbskurven.
* Lager opdateres alt efter de ordrer der går igennem shoppen.

I skal ikke til at lave en use case oversigt, den giver jeg med her, dog kun angivet som use case titler, som i bør referere til når i laver use cases lige om lidt:

’Tilføj produkt til indkøbskurv’, ’Bestil ting fra indkøbskurv’, ’Betal for ordre’, ’Opdater lager efter bestilling’.

Af disse 4 use cases er vi primært interesseret i 3 af dem, og de er alle nævnt i følgende opgavetekst.

**Opgave 1: Lav use case indhold for titlerne ’Tilføj produkt til indkøbskurv’, ’Bestil ting fra indkøbskurv’ og ’Opdater lager efter bestilling’. Læg mærke til at de 2 førstnævnte use cases har en tæt sammenhæng med hinanden. Brug Use Case Template dokumentet, som findes under Dokumenter på lectio.**

Disse use cases udgør til sammen det system som vi i første omgang ønsker udviklet. Tilsammen udgør de 3 use cases en del af systemet, som også er med til at sætte ting op strukturelt op i programmet.

**Opgave 2: Lav et samlet klassediagram, som udgør en samlet struktur for de 3 use cases, som i kiggede på i opgave 1.**

**Opgave 3: Lav et samlet flowchart for både ’Tilføj produkt til indkøbskurv’ og ’Bestil ting fra indkøbskurv’. Flowchartet må gerne illustrere flowet for begge use cases i én og samme figur.**

I får tildelt en fil, hvori kunden har lagt al information af halloween produkter, som er inkluderet i deres produkt portefølje. Selve filen kan redigeres og information kan siges fra, eller ny information kan skrives ind, det står jer valgfrit. Dog skal der som minimum i filen være et produkt navn, en pris og et antal af eksisterende produkter på lager, lige præcis det info må i ikke rode ved. De 3 stykker informationer er også de 3 første informationer for hver linje i filen. Det er også tilladt at tilføje flere linjer til filen.

**Opgave 4: Byg nu jeres kode op med den struktur i har angivet i opgave 2. Hver klasse i tilføjer til programmet, skal være dækkende og relevant for forretningen med henblik på de 3 use cases, som ønskes udviklet. Indlæs filen med navn products.txt, og hæld produkt informationer ind i objekt(er), som synes relevant(e) for at holde på netop disse informationer.**

Al funktionalitet fra use casene (igen dem fra opgave 1), ønskes ligeledes udviklet.

**Opgave 5: Giv en brugermenu med i konsolen og udvikl alle 3 use cases. Angiv en metode pr. use case, som hedder præcis det samme, som titlen af use casene. Og kod de 3 use cases.**