

Code Gorilla

Hoofdstukken:

8. Overerving
9. Abstracte klassen en interfaces



Onderwerp: Design en implementatie

Java Opdracht

Opdracht omschrijving

Maak een console applicatie die documenten bijhoud.

Er zijn drie soorten documenten:

1. Offertes
2. Facturen
3. Orders

Elk document heeft drie attributen, die in de constructor bepaald worden.

1. Datum (LocalTime)
2. Product (String)
3. Prijs (Double)

Maak voor elke klasse een `display()` routine die de deze attributen naar de **System.out** stuurt.

Gebruik een **interface** voor de document klasse.

Maak een abstracte klasse `DocumentType` met de attributen (datum, product, prijs) en methoden (display, getters/setters).

Gebruik gewone klassen voor `Offerte`, `Factuur` en `Order`. Deze hebben een **header** attribuut (String)

Maak een klasse die een **ArrayList** bijhoud van documenten.

Maak een `addData()` routine die wat artikelen toevoegd aan de diverse documenten.

Maak een `display()` routine die alle documenten weergeeft.

Maak een *klassendiagram* bij de applicatie.

Facultatief:

1. Maak JUnit test cases bij de applicatie.
2. Maak een Javadoc bij de applicatie