# Discgolf bagen

I denna bag ska jag ha olika sorters discar istället för olika sorters läsk som i en läskback.  
Discgolf discar har olika egenskaper så som vikt, modell/sorts disc, flygegenskaper, som speed, turn, glide , fade och pris naturligtvis.

Alla discar har en massa olika egenskaper:

”Speed” mellan 1-14 där 14 är snabbast.

”Glide” mellan 1-7 där 7 är den discen med best glid.

”Turn” mellan -5 ­- ­+1 som anger hur stor eller liten benägenhet discen har att vika av åt höger eller vänster i hög fart (i början av flygbanan.

”Fade” mellan 0 - 5 discens benägenhet att svänga vänster på slutet i ett RHBH.

Discar kommer även i olika modellerDrivers , mid range och putters. Och alla har som sagt dessa egenskaper. Och naturligtvis olika märken/tillverkare.

Att jämföras med coca cola, fanta, sprite, 7up osv. Eller drycker med och utan kolsyra.

Lägga till och ta bort diskar ur bagen i stället för att ta bort flaskor ur backen.

Så i programmet tänker jag att man ska kunna söka efter en viss sorts disk. T.ex. lista alla discar som har speed 12 eller disc efter pris, modell eller en viss sorts disc, alla putters ex.

Jag skapar namspacet DiscBag

I denna skapar jag en klass som heter Discbag

Sedan skapar en vektor som innehåller alla discar 24st tänker jag.

public int discbag [] = new int [24] ;

private int antal\_discar = 0; // Håller reda på antal discar

I denna klass skapar jag en ny klass DiscInfo som jag fyller med de olika namn och egenskaper en disc kan ha.

private string name {get; set;}

private int speed {get; set;}

private int glide {get; set;}

private int turn {get; set;}

private int fade {get; set;}

private int weight {get; set;}

private float pris {get; set;}

Sedan skapar jag instanser av klassen DiscInfo för varje typ av disc.

Jag skapar olika vektorer för olika typer av discar, Drivers, Midrange och putters

int [] driver = new int [5] // En vektor för att hålla 5 olika typer av drivers   
int [] midrange = new int [?] // == antalet discar som jag lagt till av denna typ

int [] putter = new int [?] // == antalet discar som jag lagt till av denna typ

Metoden Run

I Run finns det en switch-case meny där alternativen kopplas till olika metoder. Dessa metoder är: 1. Visa användaren en meny med olika discar denne kan välja att stoppa i sin discbag. 2. Ta bort/byta ut discar i discbag 3. Beräkna det totala värdet av alla discar och skriv ut på skärmen 4. Skriva ut innehållet i vektorn (discbag)   
5. Avsluta programmet

Jag skapar i Main, en ny instans av min DiscBag :

var discbag = new DiscBag();

Och i klassen DiscBag skapar jag en metod som heter Run, som startar hela programmet.

DiscBag.Run();

Sedan skapar jag olika metoder för alla olika scenarion, så som att räkna ut pris, leta upp alla discar av en viss sort eller tillverkare. Dessa metoder kopplas sedan till menyn i metoden Run.

Mina olika metoder ska göra följande:

Metoden AddDisc Lägger till en disc som användaren valt till vektorn discbag   
  
Metoden SubtractDisc tar bort en disc ur vektorn discbag.

DRA AV vald disc från vektor discbag

Eller kanske BYT UT är bättre?

Metoden CalcDiscs räknar ut totalkostnaden för att discar i vektorn discbag och skriver ut summan.

Gör detta med alla element i vektorn discbag.

Add element [0] to [1] + [2] osv  
 SKRIV ut resultatet.

Metoden PrintDiscbag skriver ut en lista på alla discar som för närvarande finns i vektorn discbag.

GÖR DETTA med alla element i listan discbag  
 SKRIV ut alla element i vektorn.

Dessa metoder kan jag sedan använda oavsett vilken typ av disk användaren väljer.

Jag är väldigt osäker på hur allt detta ska gå till men jag får söka lösningen eftersom.