Avancerad\_JAVA24\_Erik\_Hultqvist\_Uppgift1

Rapport

I denna inlämningsuppgift började jag med penna och papper för att strukturera upp och på så sätt få en överblick av vilka klasser som behövdes.

Main-filen lät jag förbli den sammanlänkande delen och där jag utformade loopar och statements för den användarinteraktiva biten av uppgiften.

Vehicle klassen ä **abstract** och fungerar föräldraklass till de fordonsklasser som senare skapas.

Barnklasserna till Vehicle är: Car, SUV, Truck och Convertible och **ärver(inherit)** alla attributen; vehicleModel, regNumber och rentPricePerDay. De har sedan varsitt unikt attribut; Car har seat, SUV har offRoadVehicle, Truck har cargoSpace och Convertible har softTop.

Jag använder mig av ett **interface** som heter Rentable där metoderna för att hyra, returnera och räkna ut kostnaden introduceras.

I barnklasserna till Vehicle (Car, SUV, Truck och Convertible) definieras de eller “skapas” utefter de klass-specifika önskemålen. Jag använder override vilket är ett åsidosättande av ursprungsmetoden och en slags Polymorfism

Allal kostnader som uppstår vid hyrandet av fordon gjorde att jag behövde använda mig av en User-klass som innnehåller en integer userBalance. För att kunna läsa av userBalance eller lägga till då användaren hyr finns det getters och setters till den alltså **inkapslade(encapsulated)** userBalance.