

## P1W3 Reflections - Opgave 1

De bedoeling van deze opgave is reflection toepassen op de klasse **Boek**.

Bekijk eerst de annotation **@Changeable**: ze is bedoeld om boven een methode geplaatst te worden. In de klasse **Boek** staat **@Changeable** boven de methode **setAuteur**.

Werk nu de methode **reflect** in de klasse **ReflectionRunner** verder uit. **Opgelet**: je mag nergens de klasse **Boek** rechtstreeks gebruiken!

- Maak met de variabele **object** een instantie van de klasse die binnenkomt. Druk het object af.
- Druk de namen van de methoden van die klasse af.
- De methode waarboven de annotation **@Changeable** staat die voer je uit met het **object**. Geef als parameter je voor- en achternaam mee (bijvoorbeeld: "Jan de Rijke").
- Druk tenslotte het **object** opnieuw af.

Voer de klasse **TestReflection** uit en controleer de afdruk:

```
Voor reflection: Titel: "Onbekend" (Anoniem) €0,00  
equals toString hashCode getAuteur setAuteur getTitel getPrijs  
Na reflection: Titel: "Onbekend" (Jan de Rijke) €0,00
```