

## P1W4 Opdracht Klinkers (Extra)

Schrijf een programma om te bepalen hoeveel klinkers (aeiou) een woord bevat.

Vul eerst de klasse **Klinkers** aan:

```
public class Klinkers {
    private String woord;
    private int a = 0; // Teller voor het aantal keer de klinker a
    private int e = 0;
    private int i = 0;
    private int o = 0;
    private int u = 0;

    public Klinkers(String woord) { // Constructor
        this.woord = woord;
    }

    public int getA() { // Getter voor het aantal keer a
        return a;
    }

    public int getE() {
        return e;
    }

    public int getI() {
        return i;
    }

    public int getO() {
        return o;
    }

    public int getU() {
        return u;
    }

    public void telKlinkers() {
        // Vul aan, doorloop de string met een for lus en gebruik een switch om de
        // overeenstemmende klinkerteller te verhogen als het character één van de
        // klinkers is.
    }

    public void reset() {
        // Vul aan, zet alle klinkertellers terug op nul.
    }
}
```

Maak vervolgens de klasse **KlinkersDemo**, gebruik alleen een **main** methode

- Maak een **final String** object met de naam **testWoord** en als inhoud **"Gebruikershandleiding"**.
- Maak een object **klinkers** en geef daarbij aan de *constructor* **testWoord** mee.
- Tel nu via het **klinkers**-object de frequentie van alle klinkers.
- Druk vervolgens het woord af en daarna voor elke klinker het aantal keer dat hij voorkwam.
- Zet vervolgens via het **klinkers**-object alle tellers terug op nul.
- Maak nu eerst een **Scanner** object en een boolean variabele
- Maak dan een **do-while** lus waarin je telkens een nieuw woord vraagt. Stop door bij de ingave meteen op de <ENTER>-toets te drukken. Herhaal wat je hierboven gedaan hebt tot de lus gestopt wordt (maak zeker telkens een nieuw **Klinker**-object).
- Werkt alles zoals het hoort? Lees dan de opmerking na het voorbeeld van uitvoer.

### Voorbeeld van uitvoer (1 runs):

```
/*
Aantal klinkers in Gebruikershandleiding
a: 1
e: 3
i: 3
o: 0
u: 1

Geef een woord (stop met onmiddellijk <Enter>): Geheugenverlies
Aantal klinkers in Geheugenverlies
a: 0
e: 5
i: 1
o: 0
u: 1

Geef een woord (stop met onmiddellijk <Enter>): Aardbeiencoulis
Aantal klinkers in Aardbeiencoulis
a: 2
e: 2
i: 2
o: 1
u: 1
*/
```

#### Opmerking:

Vergeet de reset en zet de beginwaarden van de tellers ook niet op nul.  
Wat is het effect? Kan je dit verklaren?