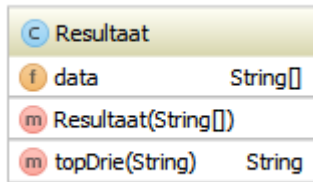


P2W3 Opdracht TopDrie Local

UML klassendiagram (via IntelliJ)



De klasse Resultaat

De klasse bevat slechts één attribuut, een tabel van type **String** met de naam **data**.

- Voorzie een constructor met een tabel van het type **String** als parameter. In de constructor wordt een referentie naar deze parameter in het attribuut **data** ingevuld.
- Voorzie een methode **topDrie** met een naam (type **String**) als parameter.
 - In deze methode maak je een *locale inner class* met de naam **Tierce**.
 - Voorzie een attribuut **kop** (type **String**).
 - Voorzie een constructor om het attribuut **kop** een beginwaarde te geven.
 - Voorzie een private methode **getTop** die een **String** als resultaat geeft. Zie gewenste uitvoer voor wat deze methode moet teruggeven. Het gaat om de eerste 3 elementen van de tabel **data**.
 - Na de declaratie van de *local inner class* volgt de creatie van een **Tierce** object met de naam **tierce**. Via dit object wordt dan de **getTop**-methode opgeroepen en het resultaat ervan wordt als returnwaarde van de **topDrie**-methode teruggegeven.

Merk op dat de *local inner class* niet in het klassendiagram wordt weergegeven.

De klasse RunResultaat

Gebruik de volgende klasse om de klasse **Resultaat** te testen.

```
public class RunResultaat {
    public static void main(String[] args) {
        String[] data = {
            "S.Vettel", "F.Alonso", "K.Räikkönen", "L.Hamilton",
            "M.Webber", "N.Rosberg", "R.Grosjean", "F.Massa"
        };

        Resultaat resultaat = new Resultaat(data);
        System.out.println(resultaat.topDrie("F1 2013"));
    }
}
```

Verwachte uitvoer:

F1 2013:

1.S.Vettel

2.F.Alonso

3.K.Räikkönen