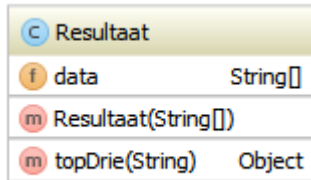


P2W3 Opdracht TopDrie Anoniem

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 **kop** (type **String**) als parameter. Merk op dat deze parameter **final** moet zijn.
 - In deze methode maak je een *anonymous inner class*.
 - Deze inner class is volledig in de return van de **topDrie** methode vervat.
return new Object() {

};
 - In de anonymous inner class doe je een override van de `toString` methode, en wel zo dat je als returnwaarde de kop samen met de informatie van de eerste elementen van de tabel **data** krijgt. Zie gewenste afdruk voor de exacte manier van weergeven.

Merk op dat de *anonymous 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