

P1W6 Opdracht Figuren

Maak een klasse **Figuur** die de volgende onderdelen bevat:

- Een klasse-variabele van het type **int** met de naam **aantal**
- Twee attributen van het type **String** met de namen **soort** en **kleur**
- Een constructor waarmee je beide attributen een beginwaarde kunt geven.
- Een constructor waarmee je de soort kunt opgeven, de kleur dient in dit geval altijd “zwart” te zijn. In beide constructors moet je de klasse-variabele met **aantal** één verhogen.
- Een klasse-methode (static methode) om de waarde van **aantal** op te vragen.
- Een toString methode om de soort en de kleur af te drukken (zie verwachte uitvoer)

Maak vervolgens de klasse **DemoFiguren** en voeg die toe aan je module.

```
public class DemoFiguren {  
    public static void main(String[] args) {  
        Figuur driehoek = new Figuur("Driehoek");  
        Figuur rechthoek = new Figuur("Rechthoek", "Rood");  
        Figuur vierkant = new Figuur("Vierkant", "Blauw");  
        Figuur ruit = new Figuur("Ruit", "Groen");  
  
        System.out.println(driehoek);  
        System.out.println(rechthoek);  
        System.out.println(vierkant);  
        System.out.println(ruit);  
        System.out.println();  
        System.out.println("Aantal objecten: " +  
            Figuur.getAantal());  
    }  
}
```

Voorbeeld van de verwachte uitvoer:

```
/*  
Soort: Driehoek Kleur: Zwart  
Soort: Rechthoek Kleur: Rood  
Soort: Vierkant Kleur: Blauw  
Soort: Ruit Kleur: Groen  
  
Aantal objecten: 4  
*/
```