Inleveropgave 1: Autoverhuur & Gameswinkel in C++.

Hussin Almoustafa

Studentnummer :1776495

Deel 1 : Autoverhuur   
  
Er zijn 3 Classes gemaakt (Klant , Auto , Autoverhuur ) waarbij ook functies worder gemaakt volgens de UML digram. Verder heb ik ook headerbestanden voor de classes gemaakt en de HPP bestanden kunnen variabelen, constanten en functies bevatten waarnaar door de broncode in hetzelfde project wordt verwezen. Alle fucties zijn Public gedefinieerd volgens de UML en de reden er achter is om te kunnen die fucties buiten de classes gebruiken.

Text

Description automatically generatedAuto class :

Text

Description automatically generatedAutohuur class :

Text

Description automatically generated

Klant class :

Text

Description automatically generated

Deel 2 : Gamewinkel :

Voor opdracht gamewinkel zijn er maar 2 classes gemaakt ( Persoon en Game ) Een persoon heeft naam , bedget en games als variabelen. games die een persoon heeft is een type vector die is eigelijk sequence containers die arrays vertegenwoordigen die hun grootte kunnen veranderen tijdens runtime in C++ taal.

De regels om iemand game te kopen en verkopen zijn geimplenteerd volgens de opdracht er zijn ook headerbestanden gemaakt voor de classes.

Text

Description automatically generatedGame class :

Text

Description automatically generated

Persoon class :

Text

Description automatically generated

Text

Description automatically generated

Ik kon helaas de code niet runnen vanwegen een error in Visual stuido dus de code is geschreven zonder te kunnen testen.   
  
voor het volledige code :

<https://github.com/hassoonsy2/High-Performance-Programming>