

# HO GENT

OOSDII

*Overerving Deel 2 - Oefeningen*

# Table of Contents

1. Oefening - Container .....	1
1.1. Gegeven .....	1
2. Oefening - Nieuwsberichten .....	1
2.1. Klasse NewsThread .....	2
2.2. Klasse Comment .....	3
2.3. Voorbeeld uitvoer .....	3

# 1. Oefening - Container



Gebruik het startproject 'OOSDII\_Overerving\_Deel2\_Oef\_Container\_Start' vanop Chamilo

## 1.1. Gegeven

Container
<<Property>> -eigenaar : String <<Property>> -volume : int <<Property>> -massa : int <<Property>> -serialNumber : Integer
+Container(eigenaar : String, volume : int, massa : int, serialNumber : int) -setEigenaar(eigenaar : String) : void -setVolume(volume : int) : void -setMassa(massa : int) : void -controleerSerialNumber(serialNumber : Integer) : void

- Er wordt een nieuwe container aangemaakt in de applicatie. Breid de klasse Container uit zodat je kan nakijken of containers gelijk zijn aan elkaar. Containers zijn gelijk aan elkaar als hun serienummer hetzelfde is.
- Breid de applicatie uit om na te kijken of de nieuwe container reeds aanwezig is in de initiële lijst of niet.
- Voorbeeld uitvoer:

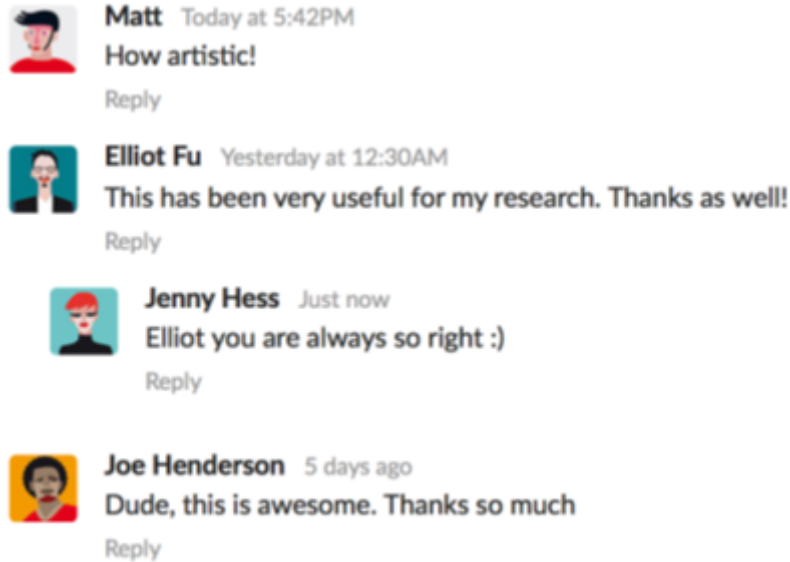
Fout: De container was reeds aanwezig in de lijst.

of

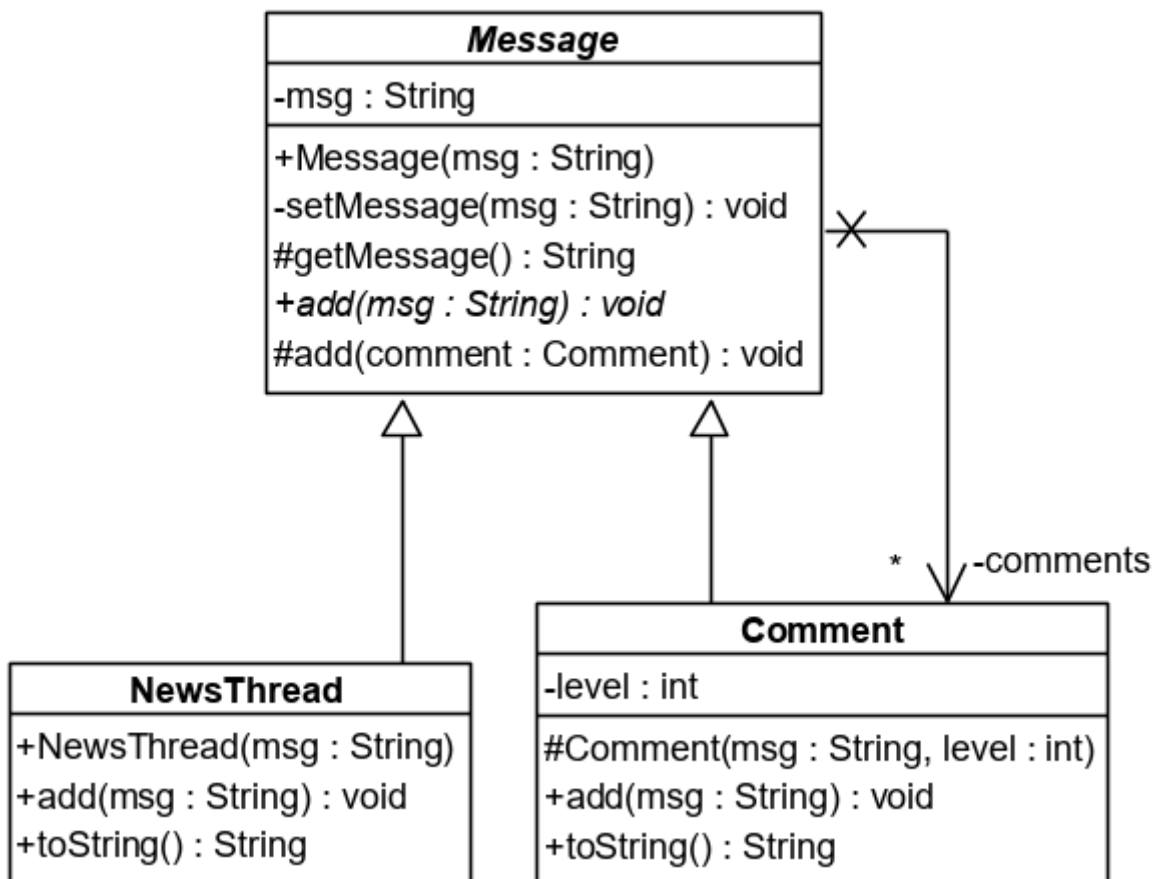
De container is toegevoegd aan de lijst.

## 2. Oefening - Nieuwsberichten

Nieuwsberichten worden vaak gebruikt in web applicaties. Meestal worden ze gebruikt om boodschappen en opmerkingen op een item, of zelfs opmerkingen op opmerkingen te structureren. De gebruiker kan kiezen om een nieuwsbericht te maken, een opmerking te geven op een nieuwsitem of op een opmerking.



Jij bent een software engineer en dient de component voor de nieuwsberichten te implementeren. Onderstaand UML werd reeds ontworpen en er werd een testklasse voorzien:



## 2.1. Klasse NewsThread

- Een nieuw nieuwsbericht wordt aangemaakt via de klasse `NewsThread`, het bericht wordt als argument meegegeven aan de constructor.
- Gebruik de methode `add(msg: String)` om een opmerking toe voegen aan het nieuwsbericht. Deze methode zet de `msg` om naar een `Comment` object en voegt dit toe aan de `Message`.

## 2.2. Klasse Comment

- Een nieuwe opmerking wordt aangemaakt via de klasse Comment, de tekst wordt als argument meegegeven aan de constructor alsook het level. Level 0 is een opmerking op het hoogste niveau (in ons geval bv een opmerking op een nieuwsbericht), level 1 is een opmerking op een opmerking ...
- Gebruik de methode `add(msg: String)` om een opmerking toe voegen aan een opmerking. Deze methode zet de `msg` om naar een Comment object en voegt dit toe aan de Message.

## 2.3. Voorbeeld uitvoer

Dit is een nieuwsbericht.

Level 0: Dit is een opmerking.

Level 1: Dit is een opmerking op een opmerking.