

# HO GENT

OOSDII

*Overervig Deel 2 - Werkcollege*

# Table of Contents

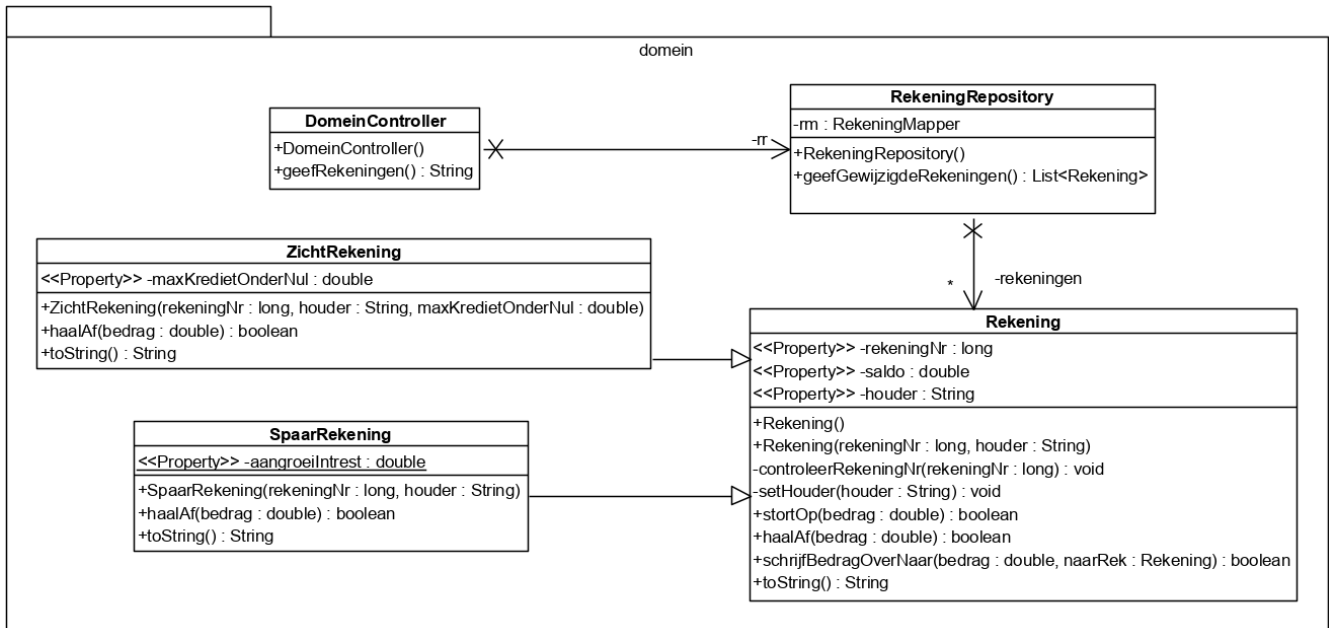
1. Oefening 1 .....	1
1.1. Gegeven: Rekening: Rode draad oefening .....	1
1.2. Gevraagd .....	1
2. Oefening 2 .....	2
2.1. Gegeven Movie - Equals .....	2

# 1. Oefening 1

## 1.1. Gegeven: Rekening: Rode draad oefening

Gegeven een klasse Rekening (Versie werkcollege OOSD1 - H7 - oefening 4).

De eigenschappen, het gedrag en de relaties van en tussen klassen kan je aflezen uit onderstaand klassediagram:



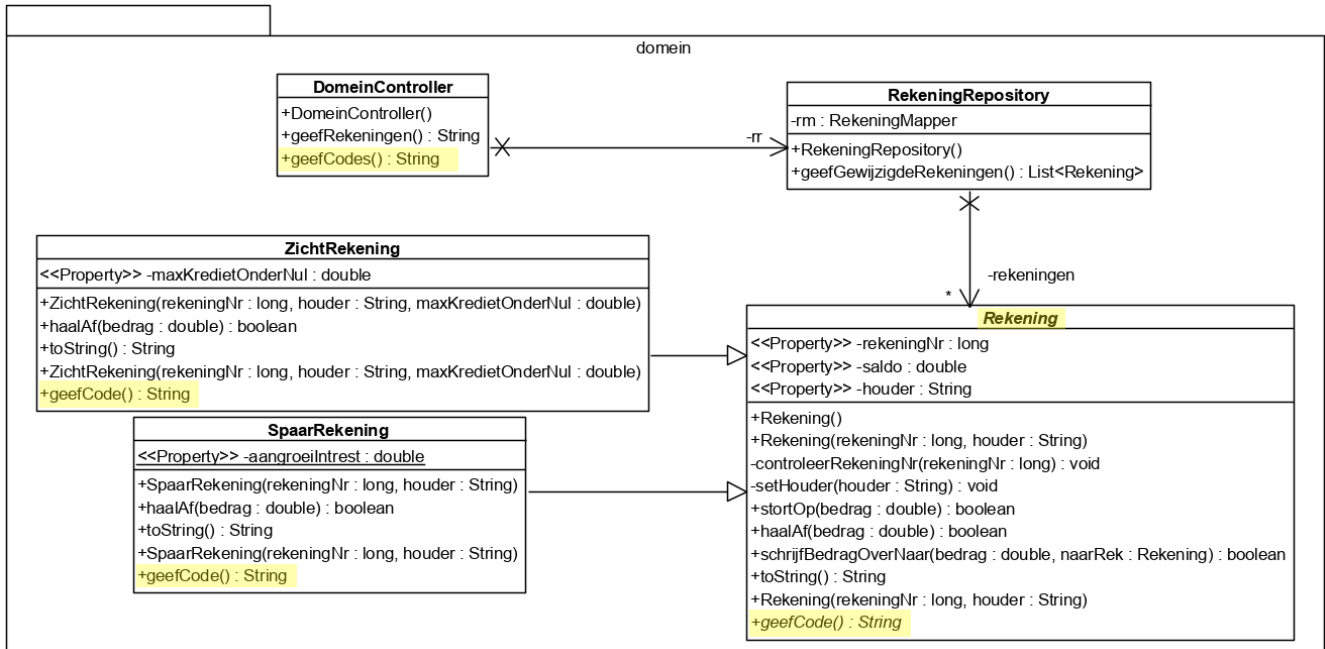
## 1.2. Gevraagd

### 1.2.1. Breng volgende wijzigingen aan

- De klasse Rekening wordt **abstract**: een algemene Rekening heeft geen betekenis, zo'n object mag je niet kunnen maken, enkel een zichtrekening of spaarrekening heeft een betekenis.
- Extra functionaliteit toevoegen: Elke rekening heeft een unieke code.
  - Zichtrekening: ZR-maxKredietOnderNul-rekeningNr
  - Spaarrekening: SR-rekeningNr-aangroeiIntrest.
    - Voorzie 2 decimalen voor het maxKredietOnderNul en de aangroeiIntrest

De opbouw van deze code is verschillend per type:

- We voegen een abstracte methode **geefCode()** toe in de superklasse en maken die concreet in beide subklassen.



Pas nu de applicatieklasse en de DomeinController aan zodat een beschrijving van alle rekeningen op het scherm verschijnt.

```

SpaarRekening met rekeningnummer 000-0000002-02
staat op naam van Ruben
en bevat 210,00 euro. Aangroeiintrest = 5,00%
ZichtRekening met rekeningnummer 000-0000003-03
staat op naam van Nick
en bevat 300,00 euro. Max krediet onder nul = -60,00
ZichtRekening met rekeningnummer 000-0000004-04
staat op naam van Alexander
en bevat 400,00 euro. Max krediet onder nul = -3296,00
SpaarRekening met rekeningnummer 000-0000001-01
staat op naam van Maxime
en bevat 105,00 euro. Aangroeiintrest = 5,00%
SR-202-5,00
ZR-70,00-303
ZR-3306,00-404
SR-101-5,00
  
```

## 2. Oefening 2

### 2.1. Gegeven Movie - Equals

In het startproject 'OOSDII\_Overerving\_Deel2\_WC\_EqualsExample\_Start' vind je de klassen Movie en EqualsApp terug.

Vul de klasse Movie aan zodat je twee Movie objecten met elkaar kan vergelijken op basis van hun attributen `name` en `year`: indien deze attributen gelijk zijn aan elkaar, dan gaat het om dezelfde Movie.

Vul de klasse EqualsApp aan en vergelijk de twee gegeven Movie objecten.