

Design patterns opdracht 1

W. Oele

2 juli 2014

Opdracht 1

Vorig jaar maakte je een practicumopdracht, waarin je gevraagd werd het simuleren van 1 miljoen vluchten met een vliegtuig te programmeren. Zie: <http://med.hro.nl/oelew/infprg02/opd1.pdf>

Maak een klassendiagram in u.m.l. van het betreffende vraagstuk. Hanteer hierbij de notatiewijze uit het boek. Het maken van een interactiediagram is *niet* nodig.

Aanwijzingen

Een klassendiagram dient de essentie van een ontwerp weer te geven. Onbelangrijke details dienen derhalve weggelaten te worden.

Opdracht 2

In de klassen `Pilot`, `Flap` en `Engine` vliegtuig vind je de `calculate` methode. Het feit dat deze methode in ieder van deze klassen voorkomt, duidt op een slecht ontwerp.

Verbeter je ontwerp uit opdracht 1, opdat methodes zoveel mogelijk op slechts één plek in het programma voorkomen.