

Design patterns opdracht 4: de autofabriek

W. Oele

21 juli 2014

Lees eerst de hele opdracht alvorens te beginnen.

Inleiding

We hebben inmiddels twee soorten onderdelen ontworpen:

- brandstoftanks
- motoren

We gaan in deze opdracht auto' s bouwen, d.w.z.:

- We combineren eerst de onderdelen tot een werkende auto.
- We ontwerpen een fabriek die verschillende soorten auto' s kan produceren.

Opdracht 1

Ontwerp een auto met daarin:

- een motor
- een brandsoftank

Geef de auto wat extra eigenschappen, bijvoorbeeld een merk en een type. Maak deze zichtbaar in de g.u.i.

Opdracht 2

Ontwerp een fabriek die uit de eerder ontworpen onderdelen een auto produceert.
Voorwaarden:

- De fabriek heeft zijn eigen g.u.i.
- De gebruiker moet via de g.u.i. kunnen bepalen wat voor soort auto er geproduceerd wordt.
- Een geproduceerde auto moet "getest" kunnen worden door de gebruiker (een "proefritje" maken via de g.u.i.).

Opdracht 3

Programmeer je programma.

Begin pas met programmeren als de docent je ontwerp in u.m.l. heeft goedgekeurd!