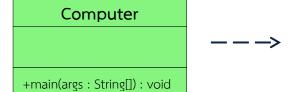
2.

- 2.1 จงเขียน UML เพื่อออกแบบคอมพิวเตอร์ โดยมีอย่างน้อย 3 attributes และ 3 method ไม่รวม getter/setter methods
- 2.2 สร้าง Entity Class ที่ได้ออกแบบไว้ในข้อ 1.1 โดยจะ implement ในส่วนที่เป็น method หรือไม่ก็ได้
- 3.3 เขียน Driver Class ทดสอบการสร้าง Object และ getter/setter method ที่สร้างขึ้น

2.1 UML Diagrams



Computer Attribute

+MAXHDD : double

+DECEASEHDD : double

-hdd : double

-format : boolean

-sum : double

+setHdd(double MAXHDD) : void

+getHdd(): double

+setFormat(boolean format): void

+getFormat(): Boolean

+calPus(double num1, double num2): double

+deHdd(double num1, double num2):

double

+formatHdd() : boolean

1.2 Entity Class

```
_ 🗆 ×
                             D:\Work\BackupWork@Kmutt\Post10\Computer.java - Notepad++
File Edit Search View Encoding Language Settings Macro Run Plugins Window ?
Computer.java ☒ ☐ TestComputer.java ☒
  1 □class Computer{
         public final double MAXHDD=1000.0;
          public final double DECEASEHDD=10.0;
         private double hdd;
         private boolean format;
         private double sum;
         public void setHdd(double MAXHDD){
             hdd = MAXHDD;
          public double getHdd(){
 12
             return hdd;
 13
 14
 15
          public void setFormat(boolean format){
 16
17
              this.format = format;
          public boolean getformat(){
 18
 19
             return format;
 20
          public double calPlus(double num1, double num2) {
 22
 23
             sum = num1+num2;
 24
              return sum;
 25
 26
          public double deHdd(double num1, double num2) {
              sum = num1+num2;
 28
              if(sum>0)
 29
                 hdd-=DECEASEHDD;
                hdd=0.0;
              return hdd;
 34
 35
          public boolean formatHdd(){
 36
             if (hdd==0)
 37
                 format=true;
 38
             if (format)
 39
                hdd=MAXHDD;
             return format;
 41
```

1.3 Driver Class

```
| Day | Day
```