OPGAVE

INVOICE MASTER

Denne opgave træner grundlæggende OOP med klasser, objekter, gettere/settere, konstruktører og objektreferencer.

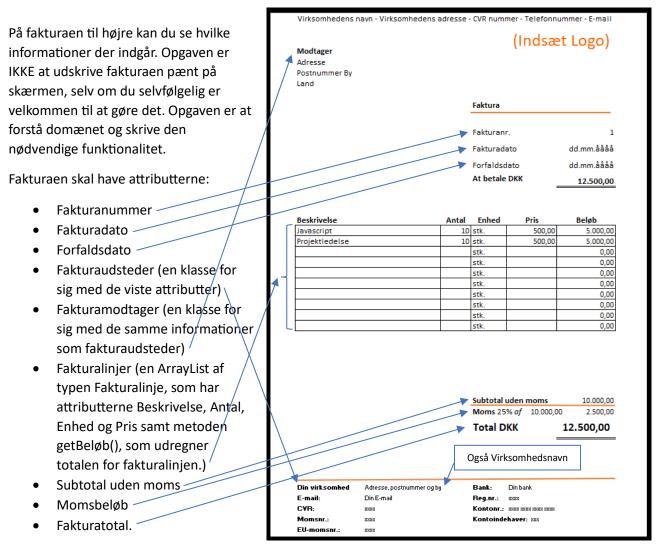
Vi træner også lidt viden om hvad en faktura er og hvad den indeholder af information.



Opgaven

Du skal skrive klassen Faktura, som indeholder en række informationer om en handel. En faktura er en slags regning – mere specifikt et dokument, der specificerer og opkræver betaling for de varer eller ydelser, som er aftalt mellem leverandør og kunde. En faktura oplyser om antal, priser og betalingsbetingelser m.v.

Siden der indgår mange regnskabstekniske begreber, anbefales det at lave netop denne opgave på dansk.



Skriv også en konstruktør, som modtager fakturanummer samt fakturamodtager og fakturamodtager.

Skriv dernæst settere til alle øvrige informationer.

Skriv så en testklasse, som bruger klassen og udskriver informationerne, gerne bare i en "grim" toString(), som du kan autogenerere på 2 sekunder.