**Indkøbskurv**

Skriv følgende program for at modellere en indkøbskurv på en supermarkedswebshop:

Der skal være en klasse kaldet  Vare som repræsenterer den ting man vil købe. Et vare har et navn og en pris, fx ”Mælk”, 7 kr. Skriv en anden klasse kaldet Ordrelinje som repræsenterer en kundes ønske om at købe en vare i et bestemt antal, fx 3 liter mælk. En Ordrelinje-klasse har altså en reference til et Vare-objekt. Ordrelinje-klassen skal indeholde en metode som returnerer prisen på varen i det angivne antal, fx koster 3 liter mælk 21 kr.

Skriv en klasse med en main-metode hvorfra I kan teste de andre klasser løbende.

Lav toString-metoder for Vare og Ordrelinje-klasserne.

Skriv en klasse kaldet Indkøbskurv som gemmer Ordrelinjer  i en ArrayList. Der skal være en metode der gør at man kan tilføje Ordrelinjer til kurven uden at man selv tilføjer dem direkte til ArrayListen ude fra main-metoden (ArrayListen skal være private). Indkøbskurv-klassen skal også have en metode som angiver den samlede pris af alle varer i kurven, samt en toString-metode der returnerer en streng med alle varer og deres antal.