**Oppgave 2: Refleksjon over programmeringsoppgaven.**

Ved bruk av arv og polymorfi blir koden fleksibel og enkelt å utvide senere.

Det er veldig enkelt å legge til et nytt fordelsnivå (membership), f.eks. bronse.

Alt jeg trenger å gjøre er å lage ny klasse BronzeMembership med bestemte skaleringsfaktor(er) hvis de finnes på samme måte som Basic, Silver og Gold.

Klassen arver klassen Membership som er abstrakt, så jeg må selvsagt implementere (fylle blokka) abstrakte metoder:

public abstract int registerPoints(int bonusPointBalance, int newPoints){

return bonusPointBalance+(newPoint\* skaleringsfaktor);}

public abstact String getMembershipName(){return “Bronze”;}

Etter det må jeg kun redigere metoden chekAndSetMembership() ved å legge til ny betingelse for å lage ny objekt av klasse BronzeMembership, f, eks.

if(this.bonusPointsBalance<BASIC\_LIMIT){

this.membership = new BronzeMembership();

**Sammendrag:**

Når vi bruker arv og polymorfi så er det veldig enkelt å utvide koden, i tillegg sparer vi masse tid.

Hvis vi vil legge til new membership i dette projektet:

Lage klasse BronzeMembership->arver Membership->implements abstrakte metoder-> legge til det nye fordelingsnivået i metode chekAndSetMembership() med riktig bestemt betingelse->DONE