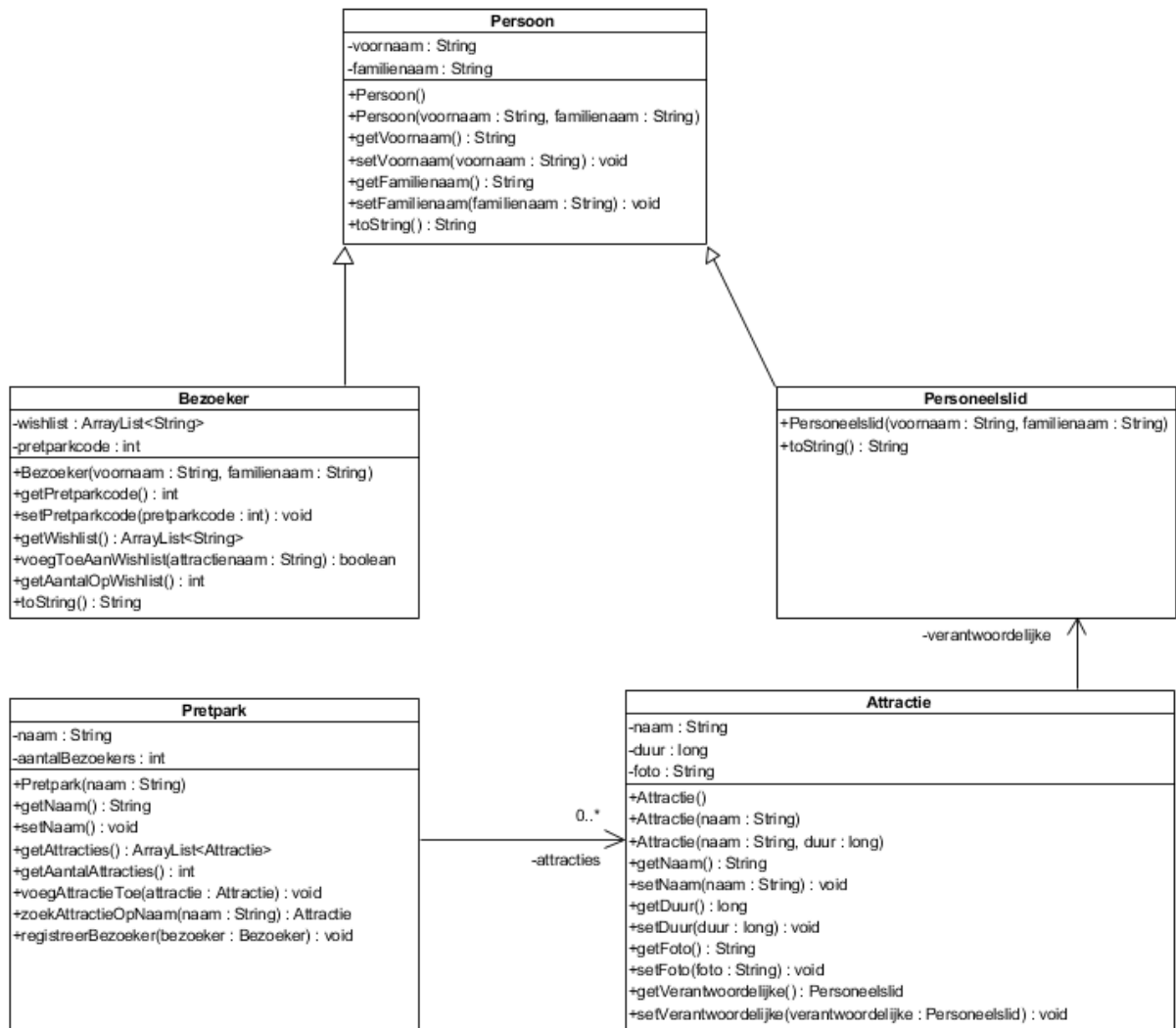


## Miniproject Pretpark – deel 1b

We vullen het klassendiagram in deel 1a verder aan met de klassen **Attractie** en **Pretpark**. Vergeet niet om ook aan deze klassen je naam toe te voegen in commentaar.



- Maak de klasse **Attractie** zoals aangegeven in bovenstaand klassendiagram. Let op de associatie met de klasse Personeelslid!
  - Test de klasse **Attractie** aan de hand van de bijgeleverde unittesten.
- Maak de klasse **Pretpark** zoals aangegeven in bovenstaand klassendiagram
  - De associatie tussen **Pretpark** en **Attractie** geeft aan dat een Pretpark meerdere Attracties kan bevatten. Dit modelleren we door in pretpark een ArrayList van Attracties bij te houden. Deze ArrayList initialiseer je bij de declaratie van het attribuut als volgt:

***private ArrayList<Attractie> attracties = new ArrayList<>();***

- De methode **getAantalAttracties** geeft het aantal attracties weer dat opgeslagen is in de arraylist.
- De methode **getAttracties()** geeft de ArrayList met attracties terug.
- Via de methode **voegAttractieToe** kan je een attractie toevoegen aan de arraylist.
- Via de methode **zoekAttractieOpNaam** kan je op basis van een String (de naam van de attractie) het bijhorende Attractie object in de arraylist opvragen. Indien er geen attractie in de lijst te vinden is met de opgegeven naam wordt **null** teruggegeven.
- De methode **registreerBezoeker** registreert de gegeven bezoeker bij het pretpark. Bij deze registratie wordt het attribuut **aantalBezoekers** verhoogd met 1. De pretparkcode van de bezoeker wordt ook ingesteld (methode setPretparkcode) op het aantalBezoekers en geeft op die manier aan de hoeveelste bezoeker hij is bij dit pretpark.
- Test de klasse **Pretpark** aan de hand van de bijgeleverde unittesten.
- Test nu ook deze klassen uit in de **ManageServlet**. In deel 1a maakte je reeds objecten van de klassen Persoon, Personeelslid en Bezoeker. Maak nu ook:
  - Een object van de klasse Pretpark
  - 3 objecten van de klasse Attractie die je elk een verschillend personeelslid als verantwoordelijke geeft
  - Voeg de attracties toe aan het Pretpark
 Toon als output van deze servlet informatie over al de bovenstaande objecten.