

Lab 6 – Den dekorerade kaffeautomaten

Designmönster med C++

Syfte: Tillämpning av DP Decorator.

Uppgift

Uppgiften består i att skriva ett program som simulerar beställning av dryck i en kaffeautomat. I programmet ska DP Decorator tillämpas för att *välja tillbehör till vald dryck*. I automaten kan man välja något av

- Kaffe (10:-)
- Espresso (14:-)
- Te (10:-)
- Choklad (12:-)

När det valet är gjort får man välja på extra tillbehör bland

- Socker (1:-)
- Mjölk (1:-)
- Grädde (2:-)
- Vispgrädde (5:-)

Tillbehören ska kunna kombineras och samma tillbehör ska kunna väljas flera gånger. Man ska även kunna avstå från tillbehör. När även detta val är gjort ska programmet skriva ut valen samt sammanlagt pris, t.ex

Din beställning: Espresso+socker+vispgrädde+vispgrädde pris 25.00 kr
och därefter vänta på en ny beställning.

Krav på lösningen:

- Dryckerna ska designas som ConcreteComponents.
- De extra tillbehören ska designas som ConcreteDecorators till dryckerna.
- Priset för dryck/tillbehör ska endast lagras i respektive klass.
- Varje dryck/tillbehör ska känna till och kunna tala om sitt namn.

Redovisning

Zippa fil med kommenterad källkod