



## EINDOPDRACHT

Dit is een UML voor de eindopdracht Programmeren 5a: Design Patterns. Onze groep bestaat uit: Hidde-Jan Daniëls, Clarence Lurfts, Joseph N'Zi en Thijs Dregmans.

Onze opdracht bevat een aantal Design Patterns:

- Facade; De Dealer is een facade en handelt het moeilijke werk af. De statische (main) klasse werkt alleen met de Dealer.
- Factory Method; Er zijn twee fabrieken die 2 soorten vervoersmiddelen maken. De BestelbusFabrik maakt Bestelbussen en de AutoFabrik maakt Auto's.
- Decorator; De vervoersmiddelen kunnen worden uitgerust met Verwarming en/of GPS. vervoersmiddelen hoeven geen decoratie te hebben.
- Bridge; Een Vervoersmiddel heeft een Slot. Dit wordt opgelost met een Bridge. Er zijn verschillende soorten sloten: Elektrische sloten, Mechanische sloten en Gezichtsherkenning.
- Bridge; Een Vervoermiddel heeft een Motor. Er zijn verschillende soorten Motoren: Benzinemotoren, Dieselmotoren, LPGmotoren en Waterstofmotoren.

Laatst aangepast op 27-10-2022