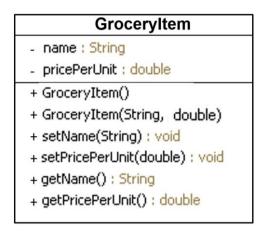
## **Innlevering 1 PGR100**

Frist fredag 14. oktober 2016 kl. 23:55

### **Oppgaven**

a) Skriv en klasse GroceryItem, som representerer en vare (mat, drikke, ...). Et klassediagram for klassen er vist under.



#### Forklaring:

Minus (-) foran en variabel/metode betyr at den er private. Pluss (+) foran en variabel/metode betyr at den er public.

name varens navn (String).
pricePerUnit varens stykkpris (double).

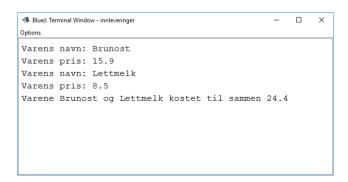
GroceryItem() konstruktør som setter stykkprisen til 0 og navnet til "Ukjent".

GroceryItem (String, double) konstruktør med parametere for stykkprisen og navnet.

set/get-metoder standard

b) Skriv en klasse Client med metoden clientMethod.

Metoden skal opprette to objekter av klassen i a) og presentere en utskrift som under:



Metoden skal kalle get-metodene for de to objektene for å få i tak navn og pris. De to prisene skal summeres og legges i en egen variabel før utskriften presenteres.

### **Vurdering**

• Oppgaven kan godkjennes på 2 måter:

Enten kildekoden:

Som blir vurdert til en E eller bedre.

Eller dokumentasjon

Du klarte ikke å løse oppgaven, men dokumenterer:

Hvordan du har jobbet med oppgaven

Hvor mye tid du har brukt på oppgaven

Hvilke hjelpemidler du har brukt

Hvilken hjelp du mener du trenger for å komme videre med din løsning

• Innleveringen teller ikke inn på endelig karakter.

#### Levering

- Oppgaven (kildekode/dokumentasjon) leveres på ItsLearning som én .zip-fil med navn på formen etternavn\_fornavn, f.eks. einstein\_albert.zip.
- Alle deler av innleveringen skal inneholde navnet på den som har levert oppgaven.
- Det er greit hvis du vil bruke engelsk ved navngiving av variabler osv. i kildekoden.
- Oppgi ellers eventuelle forutsetninger du gjør.

# **Dokumentasjon**

- Det legges vekt på at du gjør rede for:
  - hvorfor ikke klarte å løse oppgaven
  - hvor mye tid du har brukt på oppgaven
  - hvilke hjelpemidler du har brukt
  - hva du mener du trenger for å løse oppgaven

#### **Karaktersetting**

- Det legges vekt på:
  - at klasser/metoder skrevet i tråd med beskrivelsen i oppgaven
  - ryddig kode (luft, innrykk)
  - standard navngiving av klasser, metoder og variabler
  - fornuftige datatyper
  - klargjørende kommentering av kode der det er naturlig
  - at klasser/metoder virker som tiltenkt
  - at det ikke gjentas kode, men kalles på metoder der det er naturlig