

Frist fredag 14. oktober 2016 kl. 23:55


a) Skriv en klasse `GroceryItem`, som representerer en vare (mat, drikke, ...).

GroceryItem
- name : String
- pricePerUnit : double
+ GroceryItem()
+ GroceryItem(String, double)
+ setName(String) : void
+ setPricePerUnit(double) : void
+ getName() : String
+ getPricePerUnit() : double

setPricePerUnit(double) : void ← returtype
↑
parametertype

set/get-metoder	standard
-----------------	----------

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



```
Blue: Terminal Window - innleveringer
Options
Varens navn: Brunost
Varens pris: 15.9
Varens navn: Lettmelk
Varens pris: 8.5
Varene Brunost og Lettmelk kostet til sammen 24.4
```

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