

1-\*

**Tomt**

-int kommunenr  
-String kommunenavn  
-int gnr  
-int bnr  
-String bruksnavn  
-double areal  
-String eier

+Tomt (int kommunenr, String kommunenavn, int gnr, int bnr, String bruksnavn, double areal, String eier)  
+Tomt (int kommunenr, String kommunenavn, int gnr, int bnr, double areal, String eier)  
+int getKommunenr()  
+String getKommunenavn()  
+int getGnr()  
+int getBnr()  
+String getBruksnavn()  
+void setBruksnavn(String bruksnavn)  
+double getAreal()  
+String getEier(String eier)  
+String toString()

1

**Tomteregister**

-ArrayList<Tomt> tomter

+Tomteregister (ArrayList<Tomt> tomter)  
+void regEiendom(int kommunenr, String kommunenavn, int gnr, int bnr, String bruksnavn, double areal, String eier)  
+void slettEiendom(int kommunenr, int gnr, int bnr)  
+int antallEiendommer()  
+ArrayList finnEiendom(int kommunenr, int gnr, int bnr)  
+ArrayList<Tomt> eiendomMedGnr(int gnr)  
+double gjennomsnittAreal()  
+String toString()

Begrunnelse;

Oppretter tomtene i klienten- sender så videre slik at både tomteregister-klassen i tillegg til tomte-klassen får tilgang

*Tom stjerne er aggregering – dvs. flere klasser vet om et objekt.*

Referansen til de originale objektene blir kastet i hytt og pine. Mister grepen om hvor en feil evt. skjer – mer rotete men også enklere programmere etter. Ikke like bra for å bevare «sikkerhet»

**Full stjerne er komposisjon** – dvs. når én klasse vet om objektet. Brukes gjerne i programmer der sikkerhet er spesielt viktig. Kopier sendes mellom klienter og tjenere innad i programmet istedenfor referansen til originale objekter. Endringer gjort på et objekt innad i et program påvirker ikke det originale objektet-

