Ukesoppgaver uke 5 - Arv og subklasser III

Interface og arv | Programmering

a) Lag et interface, Drikkbar. Interfacet skal ha to metoder: drikkGlass(); og fyllOpp();

b) Lag deretter en klasse «Drikke» som implementerer grensesnittet Drikkbar. Drikke må holde på hvor mye drikke det er plass til i flasken (dl) og hvor mye drikke det er i flasken nå (dl). Maksstørrelsen på flasken settes i konstruktøren og vi kan anta at flasken er full når den opprettes.

c) Dersom metoden «drikkGlass» kalles skal flasken reduseres med 2 dl. Dersom det er mindre enn 2 dl igjen, skal flasken tømmes (til 0 dl). «fyllOpp» skal fylle flasken opp til maksstørrelse.

d) Utvid programmet ditt med subklassen Ol (øl). Subklassen skal være lik drikke, men i stedet for at flasken reduseres med 2 dl, skal den reduseres med en halv liter når et glass drikkes. Lag også en toString()-metode for både drikke og øl. *Hint: husk @Override der du mener det er riktig.*

e) Tegn klassehierarkiet for oppgaven.
f) Implementer en liten test av programmene dine.