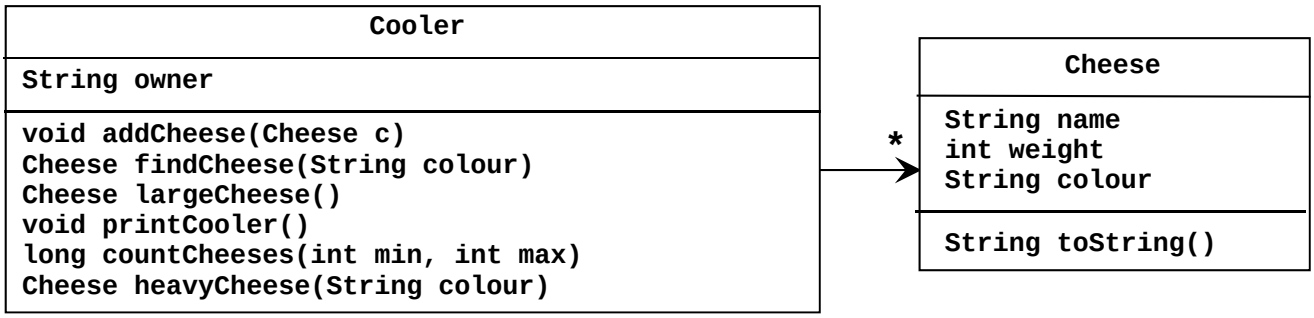
Cheese



1. Opret en klasse, *Cheese*, hvis objekter repræsenterer en ost. Klassen er specificeret til højre i UML-diagrammet. Feltvariablerne skal initialiseres i en konstruktør (via parametre af passende type). Metoden *toString* skal returnere en tekststreng på formen:

   `"100 gram green Havarti"`.

2. Lav en *TestDriver*-klasse med en klassemetode *test*. Metoden returnerer intet og har ingen parametre.

3. Opret fem velvalgte *Cheese*-objekter i *test*-metoden, via objektreferencer c*1, c2, c3, c4* og *c5,* og udskriv disse ved hjælp af *toString*-metoden.

Tilkald en instruktor og demonstrer det, som du har lavet indtil nu (T1).

4. Opret en ny klasse, *Cooler*, hvis objekter repræsenterer en køletaske med oste. Klassen og dens relation til *Cheese*-klassen, er specificeret i ovenstående UML-diagram.
5. Programmér metoden *addCheese,* der tilføjer *Cheese*-objektet *c* til *Cooler*-objektet.
6. Opret et objekt af typen *Cooler* i *test*-metoden i *TestDriver*-klassen og knyt de allerede oprettede *Cheese*-objekter hertil.
7. Programmér metoden *findCheese*. Metoden skal returnere en ost, der har den angivne farve. Udvid *Cheese*-klassen med de nødvendige accessormetoder.
8. Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden i *TestDriver*-klassen.

Tilkald en instruktor og demonstrer det, som du har lavet siden forrige tjekpunkt (T2).

9. Programmér metoden *largeCheese*. Metoden skal returnere den tungeste ost. Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden.

Tilkald en instruktor og demonstrer det, som du har lavet siden forrige tjekpunkt (T3).

10. Programmér metoden *printCooler*. Metoden skal udskrive ejeren af køletasken efterfulgt af alle oste sorteret alfabetisk efter farve. Hvis to oste har samme farve, sorteres efter vægt (højest til lavest). Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden.

Tilkald en instruktor og demonstrer det, som du har lavet siden forrige tjekpunkt (T4).

11. Brug <u>funktionel programmering</u> til at implementere metoden *countCheeses*. Metoden skal returnere antallet af oste, hvis vægt ligger mellem de to parametre (begge inklusive). Det kan antages, at den anden parameter er større end eller lig den første. Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden.

Tilkald en instruktor og demonstrer det, som du har lavet siden forrige tjekpunkt (T5).

12. Brug <u>funktionel programmering</u> til at implementere metoden *heavyCheese*. Metoden skal returnere den tungeste ost, der har den angivne farve. Afprøv den skrevne metode i *test*-metoden.

Tilkald en instruktor og demonstrer det, som du har lavet siden forrige tjekpunkt (T6).