

Opgave: Sempel Klasse

Du skal implementere en klasse til fx en [Fanatic](#)-applikation, der vil sælge brætspil

Klassen ser således ud i UML:

Brætspil	Klasse Navn
Pris Navn AnbefaletAlder AntalSpillere Spilletid	Attributter
Rabat(int procent)	Metoder

Du skal bestemme typer for attributterne (benyt simple typer som int, string, double og bool)

Alle attributter skal samtidig være properties dvs. have en Get-og en Set-metode.

Metoden Rabat tager en 'int Procent' som en parameter, dvs. prisen (attributten) skal nedsættes med den procentsats, der er angivet i parameteren fx pris før 250 kr efter 10% rabat 225 kr.

Hvordan

Step 1: Start Visual Studio

Step 2: Opret et nyt projekt fx Fanatic1

Step 3: I projektet opret en ny klasse dvs. i solution
højre – klik på projektet og opret en klasse og kald den BraetSpil.cs

Step 4: I klassen lav de 5 properties
fx: public double Pris {get; set;}

Step 5: I klassen lav metoden Rabat

Step 6: Lav en konstruktør (se note side 72)

I main-metoden i Program-klassen

Step 7: Lav tre forskellige objekter af Brætspil klassen

Step 8: Skriv hver af de tre objekter ud på skærmen dvs. benyt Console.WriteLine(...)

Step 9: På ét objekt kald metoden Rabat

Step 10: Udskriv objektet du netop har kaldt Rabat-metoden på.