

INF100 - INNLEVERING 3 HØSTEN 2005

Frist 2. desember, kl. 16.00, innleveringsrutiner som vanlig.

Denne oppgaven er bl.a. en øvelse i objektmodellering. Derfor er formuleringen litt mindre utførlig enn i 1, 2a og 2b. Det er flere gode løsninger. Bruk tiden fornuftig og unngå finpussing, fancy features osv. Vi beskriver under kun det vesentlige som skal være på plass.

Lag et program som holder oversikten over gjenstander i et museum. Hver gjenstand (klassen Gjenstand) har følgende informasjon:

- gjenstandnummer (identifiserer gjenstanden)
- navn
- beskrivelse

Programmet skal la brukeren kunne gjøre følgende operasjoner i museet:

- legge inn nye gjenstander (dersom plass nok)
- endre på informasjonen til en (eksisterende) gjenstand
- slette en (eksisterende) gjenstand

Samlingen av gjenstander skal lagres i museet (klassen Museum) vha en tabell. Konstruktøren Museum(int n) har en parameter som setter antall gjenstander museet maksimalt kan ha.

All interaksjon mellom brukeren og programmet skal foregå via et grensesnitt (klassen MuseumGrensesnitt), som i denne oppgaven skal være tekstbasert (tips: kikk på TekstGrensesnitt, s. 140). Dette grensesnittet skal være atskilt fra resten av programmet. Man skal kunne bytte til grafisk grensesnitt (f.eks. basert på JOptionPane) uten at andre klasser enn MuseumGrensesnitt behøver å bli endret.

Klassene dine blir testet bl.a. med denne klienten:

```
public class MuseumKlient{
    public static Museum louvre = new Museum(2);
    public static void main(String[] args){
        louvre.leggInnNyGjenstand(123);
        louvre.endreGjenstand(123);
        louvre.leggInnNyGjenstand(-1);
        louvre.leggInnNyGjenstand(456);
        louvre.slettGjenstand(789);
        louvre.slettGjenstand(-1);
        louvre.leggInnNyGjenstand(123);
        louvre.leggInnNyGjenstand(456);
    }
}
```