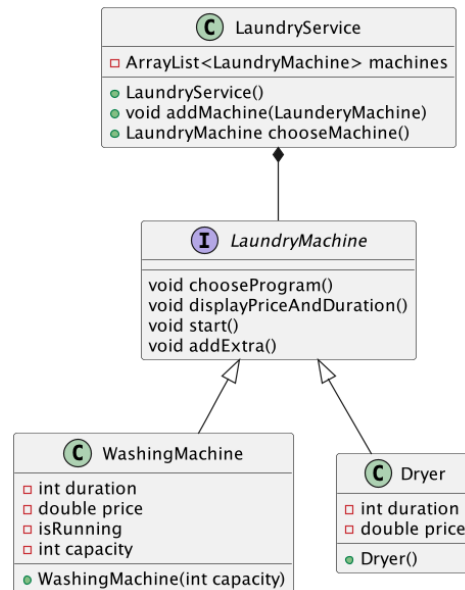


4. Vaskeri

Kod et program der skal bruges i et vaskeri med vaskemaskiner og tørretumbler. Brugere kan vælge maskine og får forskellige valgmuligheder alt efter hvilken type maskine de har valgt.

Programmet skal bygges sådan at du har en klasse der repræsenterer en vaskemaskine og en der repræsenterer en tørretumbler. Begge klasser implementerer et interface.

En vaskemaskine fødes med en kapacitet på 5 eller 7 kg. Konstruktoren i klassen til en vaskemaskine, tager en `int` som parameter og bruger værdien til at beregne prisen (1.2 kr. pr kg). I konstruktoren på en tørretumbler, sættes varigheden til 30 min og prisen beregnes (0.5 kr pr. minut).



1. `chooseProgram`: Brugeren skal vises forskellige muligheder alt efter maskinens type:

vaskemaskine:

- 1) Uld og silke
- 2) Bomuld 40
- 3) Bomuld 60

tørretumbler:

- 1) Lav varme
- 2) Høj varme

Brug en scanner til at få fat i brugerens valg af vaskeprogram. Valget bruges til at sætte vaskemaskinens varighed: Program 1: 30 min, Program 2: 50 min, Program 3: 60 min.

2. `displayPriceAndDuration`: pris og varighed printes ud i konsollen.

3. `start`: Skriv besked i konsollen, der indikerer at maskinen er startet. For vaskemaskiner skal `isRunning` sættes til `true`, så det kan bruges i en betingelse senere.

4. `addExtra`: Det er muligt at tilføje forvask til en vaskemaskine, men det skal ske før man har sat maskinen igang og kan kun vælges een gang. Forvask koster yderligere 5 kr.
En tørretumbler kan tilføjes ekstra tid (10 min) til samme minutpris. Tilføjelse af ekstra tid kan godt ske flere gange, også efter maskinen er startet. Skriv en besked ud der fortæller hvad der blev tilføjet (forvask hhv. ekstra tid)

5. Lav en klasse der repræsenterer selve vaskeriet, `LaundryService`, med en liste til maskiner og en metode til at tilføje maskiner. Test fra main ved at instantiere et vaskeri, og 3 maskiner med forskellig kapacitet samt en tørretumbler. Tilføj maskinerne til vaskeriet.

6. Skriv en metode `chooseMachine` til vaskeriklassen der 1) viser en liste med maskiner, 2) giver brugeren mulighed for at vælge en maskine og 3) returnerer et maskine objekt fra listen af maskiner.

Kald metoden fra main, gem returværdien i en reference af typen `LaundryMachine` som du kalder `currentMachine` og brug den til at teste de forskellige metoder:

```
currentMachine.chooseProgramme();
System.out.println("Du har valgt flg. maskine: "+currentMachine);
currentMachine.displayPriceAndDuration();// reflekterer valgt maskine
currentMachine.addExtra();
currentMachine.displayPriceAndDuration();// ny pris og varighed
currentMachine.start();
currentMachine.addExtra();// viser fejlbesked hvis det er en vaskemaskine
currentMachine.displayPriceAndDuration()
```