

Exercitii PCLP2 - L11

EX1.

Creați o interfață **Locuinta** care definește un șir de caractere "Detalii locuinta" și metodele `getTipLocuinta`, `getSuprafata` și `getNrCamere`, `setTipLocuinta`, `setSuprafata` și `setNrCamere`.

Definiți clasa **Casa** (cu proprietățile `tipLocuinta`, `suprafata`, `nrCamere` și `nrBai`). Clasa implementează interfețele **Locuinta**, **Comparator** și **Comparable**.

Creați o listă cu cel puțin 4 obiecte de tip **Casa**.

Comparați casa de la indexul 0 cu cea de la indexul 2.

Sortați lista de case ascendent după `nrCamere` și descendent după `suprafata`.

EX2.

Creați o interfață **Patrulater** care definește metodele `calculeazaPerimetru` și `calculeazaAria`.

Definiți clasele **Dreptunghi** (cu proprietățile `lungime` și `lățime`) și **Patrat** (cu proprietatea `latură`) care implementează interfața **Patrulater**.

Creați o listă cu cel puțin 3 obiecte de tip **Dreptunghi** și o listă cu cel puțin 3 obiecte de tip **Patrat**.

Sortați lista de dreptunghiuri ascendent după valoarea perimetrului și lista de pătrate descendent după valoarea ariei.