

- Hozz létre egy új projektet **SzuperhosProjekt** néven. A projektet az alábbi template repo alapján készítsd:
<https://github.com/darkbeast0106/cs-BankiSzolgáltatások-template>
 - GitHub-on bejelentkezés után a 'Use this template' gombra kattintva hozz létre új GitHub repot, melynek nevét „**SajatNev_SzuperhosProjekt**” formában add meg. Az így létrehozott repot klónozd le és abban dolgozz.
 - A **SzuperhosProjekt** projektben dolgozz. A további osztályokat ebben a névtérben hozd létre. A TestSzuperhosProjekt projekten ne csinálj módosítást.
 - Ügyelj rá, hogy **a feladat megoldása során ékezetmentes azonosítókat használj**. Az elkészült projektben ne maradjon szintaktikai hiba, még a tesztesetekben sem.
 - Az elkészítendő projekt UML diagramja megtalálható a template repo rootján.
 - A tesztesetekben használt osztályok, metódusok még nem léteznek így hibára fog futni az a projekt. Javasolt előre elkészíteni az összes osztályt és függvényt (NotImplementedException-t dobhat), hogy a tesztek futtathatóak legyenek.
- Írj egy **ISzuperhos** nevű interfészt, ami egy *LegyoziE* metódust tartalmaz. A metódus paramétere egy ISzuperhos interfészt megvalósító elem, és egy logikai értékkel tér vissza. Legyen egy *MekkoraAzEreje* metódusa is, ami nem kér paramétert, és a Szuperhos erejét (lebegőpontos) fogja visszaadni.
- Írj **Milliardos** interfészt, ami egy visszatérés nélküli *KutyutKeszit()* metódust tartalmaz
- Írj egy **Bosszuallo** absztrakt osztályt, ami implementálja a ISzuperhos interfészt.
 - Az osztály a következő private láthatóságú adattagokkal rendelkezik: egy lebegőpontos *szuperero*, és egy logikai *vanEGyengesége*.
 - Az osztály rendelkezzen paraméteres konstruktorral, ami beállítja az adattagokat.
 - Legyen egy public *MegmentiAVilagot* absztrakt metódusa, ami egy logikai értékkel tér vissza.
 - Valósítsd meg továbbá az interfész metódusait. Az erő lekérdezésekor add vissza a Bosszuallo szupererejét. Egy Bosszuallo egy Bosszuallo szuperhőst akkor tud legyőzni, ha annak van gyengesége, és ereje kisebb, mint az övé. Batman-t csak akkor tudja legyőzni, ha ereje kétszer nagyobb.
 - Az osztálynak legyen továbbá *get* és *set* tulajdonsága az adattagjaihoz, és legyen szöveges formára alakítható, kiírva az adattagok értékét, pl.:
 - Szupererő: 120,21; van gyengesége
 - Szupererő: 30; nincs gyengesége
- Írj egy **Vasember** osztályt, ami a Bosszuallo leszármazottja, és megvalósítja a Milliardos interfészt.
 - Az osztálynak egy default konstruktora legyen, ami beállítja a Vasember tulajdonságait. A Vasember szuperereje 150, és van gyengesége.
 - Ha a Vasember kütyüt készít, akkor szuperereje nőjön ereje egy 0-10 közötti véletlenszerű lebegőpontos számmal.
 - A Vasember akkor menti meg a világot, ha a szuperereje nagyobb, mint 1000.
 - Az osztály legyen továbbá szöveges formára alakítható. Az adattagok értékein kívül írja ki azt is, hogy a Vasemberről van szó. pl.:
 - Vasember: Szupererő: 130,41; van gyengesége
- Írj egy **Batman** osztályt, ami implementálja a Szuperhos és Milliardos interfészeket.
 - Az osztálynak legyen egy lebegőpontos *lelemenyesség* adattagja.
 - Az osztály rendelkezzen egy default konstruktorral, ami 100-ra állítja az adattag értékét.

- Az interfészek metódusai az alábbiak szerint legyenek megvalósítva:
 - Batman ereje a leleményességének kétszeresével egyezik meg, és bármilyen Szuperhőst képes legyőzni, akinek ereje kisebb, mint Batman leleményessége.
 - Ha Batman kütyüt készít, akkor a leleményessége 50-nel nő.
 - Az osztály legyen szöveges formára alakítható, ami kiírja, hogy Batmanról van szó, és megadja a leleményességét. pl.:
 - Batman: leleményesség: 400
7. Írj egy **Kepregeny** nevű statikus osztályt. Az osztály rendelkezzen egy *Szereplok* statikus függvénynel, ami egy fájl elérési útját várja paraméterül, visszatérése pedig void. A metódus feladata, hogy a fájlból beolvasott sorokat feldolgozza, és létrehozzon belőlük Batman, vagy Vasember objektumpéldányokat, majd ezekre meghívja a *KutyutKeszit* metódust annyiszor, ahányszor az aktuális sor írja. Ezeket egy publikus statikus listában tárold le az osztályban, a lista neve *szuperhosok* legyen.
 8. Készíts továbbá egy *Szuperhosok* statikus metódust, ami végigmegy a tárolóban tárolt szuperhősökön, és kiírja őket.
 9. Hívd meg a *Main* függvényben sorban a fenti két metódust. Minden esetleges kivételt (főleg: *IOException*) kezelj le vagy kivétel specifikációval, vagy try blokkban!

Egy minta fájl felépítése az alábbi:

Vasember 5

Batman 8