

## Feladat

- A feladat elkezdéséhez a mellékelt projekt tartalmaz kódokat. A megoldás bizonyos feladatoknál ezekhez a kódokhoz is hozzá kell nyúlni, és a teszteléshez a **Main** függvényben a nem használt kódokat ki lehet kommentezni.
- Az **IVehicle** interfész egy járművet definiál, amely képes mozogni. Készítsünk egy programot, amely lehetővé teszi járművek hozzáadását egy listához és ezek mozgását.
- Hozz létre egy **Car** osztályt, amely megvalósítja az **IVehicle** interfészt. Az autónak legyen egy **Brand** és egy **Speed** tulajdonsága. Mindkét tulajdonság értékét konstruktor állítsa be.
- Hozz létre egy **Truck** osztályt, amely szintén megvalósítja az **IVehicle** interfészt. A teherautónak legyen egy **Brand** és egy **LoadCapacity** tulajdonsága. Mindkét tulajdonság értékét konstruktor állítsa be.
- Az interfészben található **Move** függvény megvalósítása mindkét osztály esetében írja ki azt, hogy „Moving: ” és az adott jármű adatait.
- Mindkét osztályban írd felül a **ToString** virtuális függvényt úgy, hogy a **Car** illetve a **Truck** adataival térjen vissza.
- Írj egy metódust a **VehicleManager** osztályban, ami mozgatja a hozzáadott járműveket (**MoveVehicles**). A mozgatás során írd ki a konzolra a járművek márkáját és sebességét vagy teherbírását. Ühhez használja a járművek **Move** függvényét.
- Implementálj egy **FileHandling** statikus osztályt, amely lehetővé teszi a járművek mentését és betöltését fájlból. A mentés során az objektumok típusát és tulajdonságait is mentsük el.
- Írj egy metódust a **VehicleManager** osztályban (Countdown), ami visszaszámlálást végez a mozgatás előtt, és a visszaszámlálás alatt írja ki a konzolra az eltelt időt.