

### Olimpiai játékok

Készíts olyan programot, mely lehetővé teszi egy Olimpiai játékokon résztvevő sportolók modellezését.

#### Sportoló:

2 pont

Készíts egy sportoló osztályt. Minden sportolót egy egyedi azonosító jellemez, mely a sportoló nevének kezdőbetűi, a születési dátuma és egy sorszámból alkotott String. Pl: Ha a sportoló neve Usain Bolt, a születési éve 1986 és ő az első létrehozott sportoló, akkor az id-ja: `UB-1986-1`. Ha sportoló neve Katinka Hosszú, a születési éve 1989 és ő a 15.-nek létrehozott sportoló, akkor az id-ja: `KH-1989-15`.

Attribútumok:

- id (String)
- keresztnév (String)
- családnév (String)
- kategória (max pontra Enum-mal: USZAS, BOX, FUTAS stb., kevesebb pontra: String)
- nem (boolean)
- érmek száma (int)
- legutolsó olimpiai részvétel éve (int)
- magasság (double)

Metódusok:

- konstruktor (6 paraméter). Az érmek száma legyen kezdetben 0.
- get metódus minden attribútumhoz
- set metódus a legutolsó olimpiai részvétel évéhez és az érmek számához
- toString (készíts olyan **egyedi** toString metódust, amely visszatérít egy sportlóra vonatkozó összes tulajdonságot)

#### Main:

1 pont

Hozz létre 3 sportolót és tesztelj minden megírt metódust. A sportolók legyenek különböző kategóriák versenyzői és az érmek száma is legyen eltérő.

#### Olimpia:

4 pont

Készíts egy olimpia osztályt, amelynek van **helyszíne**, **évszáma** és **olimpiai sportolókat tartalmaz**. Az osztály biztosítsa a következő műveleteket:

1. Konstruktor - beállítja az olimpia helyszínét és évét.
2. Get metódus minden attribútumra.

### Olimpiai játékok

3. Metódus, amely visszatéríti az olimpián résztvevő sportolók számát.
4. Új film sportoló jelentkezése az olimpiára. Frissítsd a sportoló legutolsó olimpiai részvételének évét az aktuális olimpia évére, ha ez újabb időpont.
5. Egy adott ID-val rendelkező sportoló adatainak kiírása.
6. Új sportolók hozzáadása az olimpiához egy állományból, amelynek minden sora egy-egy sportoló adatait tartalmazza a következő formátumban:

```
keresztnev, csaladnev, nem, KATEGORIA, magassag
```

Pl. állományra:

```
Usain, Bolt, MALE, FUTAS, 1.95
```

```
Katinka, Hosszu, FEMALE, USZAS, 1.75
```

A részvétel éve legyen az aktuális olimpia éve, és az érmek száma legyen egy 1 és 5 közötti random érték.

7. Metódus, amely visszatéríti egy adott sportágban (kategóriában) versenyzők számát.
8. Metódus, amely kiszámolja és visszatéríti az USZAS kategóriában versenyző sportolók átlagmagasságát.
9. Metódus, amely kiírja, hogy női vagy férfi sportolók vannak résztvevői fölényben. Ha egyforma létszámban vannak jelen, akkor jelenjen meg az a képernyőn, hogy egyforma létszám.
10. Metódus, amely meghatározza és visszatéríti azt a sportolót, aki a legtöbb éremmel rendelkezik. Ha több ilyen is van, akkor azt térítse vissza, akinek az ID-jában szereplő sorszám a legnagyobb.
11. Egyedi toString metódus, amely visszatéríti String formában az olimpia helyszínét, évét és a teljes résztvevői listát.

#### Main:

2 pont

A main metódusban hívd meg és teszteld az Olimpia osztály minden metódusát!

#### Fontos:

- Csak működő programokat pontozok.
- Biztosíts beszédes, átlátható kimenetet.
- Ahol indokolt, lásd el a programod megjegyzésekkel.