**Filmsorsoló**

***Második Szint***

*Sziasztok! Ez itt a három részes filmsorsoló program második epizódja. Ebben a feladatban egy kicsit át kell dolgoznotok az előző megoldást egy kicsit, a szabályokat lejjebb olvashatjátok. Hasznos promptokat ebben az esetben is mellékelek.*

Az második szinten a feladatotok a következő:

Az előzőleg megírt konzolos alkalmazásotokat OOP alapján át kell alakítanotok

**Formai követelmények:**

* Amennyiben a konzolod nem olvassa az ékezetes karaktereket, jelezd a program futása elején, hogy ékezet nélkül kell írni
* A megoldás leadásakor kizárólag a következő nevű és kiterjesztésű fájlt fogadom el: „Saját\_Nev”-„Osztaly”-Filmsorsolo\_masodik\_szint.zip
* A .zip fájlnak tartalmaznia kell egy .txt fájlt, amivel a megoldás működik
* Minden, az első szinten említett formai követelménynek itt is meg kell felelni

**Funkcionális követelmények:**

* A filmeket egy .txt adatforrásból töltjük be
  + Legalább 3 műfaj közül lehessen választani
  + Minden műfaj tartalmazzon legalább 10 filmet
* A beolvasott .txt fájl sorai 1-1 filmet tartalmazzanak, amiből később kódszinten object-et formálunk
  + *Pl: The Conjuring;James Wan;112;horror;R;20000000;7.5*
  + *Példában szereplő tulajdonságok:*
    - *Film cím*
    - *Rendező*
    - *Hossz (perc)*
    - *Kategória*
    - *Besorolás*
    - *Költségvetés*
    - *IMDB értékelés*
* Egy film object legalább 4 tulajdonsággal kell rendelkezzen
* A film osztálynak kell, hogy legyen 1 konstruktora, getterei és setterei minden tulajdonsághoz
* Sorsolási logikának egyeznie kell az előző szinten említett megvalósításokkal
  + Konzolról kérjük a user inputot
  + Sorsolás végén újrakezdési lehetőség
* Minden validációt át kell emelni az első szintről
* Alkalmazz legalább egy szűrőt Pl.: Csak 4.5-ös értékelés feletti filmeket sorsoljon a program
* Alkalmazz rendezési lehetőségeket Pl.: Film cím szerint ABC sorrend

**Feladat megoldásához hasznos Chat GPT prompt-ok:**

* Magyarázd el Java-ban az objektum orientált programozás megvalósulását. Mutasd be az előnyeit és hátrányait. Különösen térj ki a getterek, setterek és konstuktorok jellemzésére. Mutasd be és magyarázd el a polimorfizmus fogalmát.
* Mutasd be hogyan kell Java nyelven fájlt beolvasni
* Mutasd be a leggyakrabban használt 10 String függvényt Javában és jellemezd őket működésük szerint
* Mutasd be hogyan lehet Javában rendezési algoritmusokat alkalmazni
* Mutasd be a toString() függvény működését objektum orientált környezetben és vázold fel mit jelent az @Override annotáció, mindezt Java nyelven
* Magyarázd el az öröklődés fogalmát Javában és térj ki a láthatóságok jellemzésére