**ÖRÖKLŐDÉS**

1 – A bankszámlának van tulajdonosa, számlaszáma. E bankszámlaszámhoz tartozik egy forint alapú számla és egy deviza alapú számla (euróban).

Készítsük el a megfelelő osztályokat a közöttük lévő összefüggésekkel.

2 – Modellezzünk egy számítógépet. A számítógép áll: alaplap, processzor, grafikus kártya, ssd, merevlemez, ház, …. Készítsük el a számítógép modeljének megfelelő osztályt. Figyeljünk egyes osztályok adattagjaira és használjuk ki az öröklődést, mint OOP elvet.

3 – A hadseregben kétféle repülő létezik: vadászrepülőgép és bombázó. Mindkettőnek van gyártója, típusa, pilótája, hívó azonosítója, … Különböznek viszont felszereltségben. A vadászgépnek bizonyos számú rakétája van, még a bombázó bombákat szállít.

Készítsük el a megfelelő osztályokat a közöttük lévő összefüggésekkel.

4 – A személyautó, motorkerékpár, kamion mind gépjármű. Mindegyik rendelkezik színnel, köbcentiméterrel, gyártóval, típussal, üzemanyaggal, ... A kamionra akasztható utánfutó melynek van gyártója, típusa, teherbírása. A motorkerékpárnak lehet oldalkocsija is. A személyautónak van ülés száma es a benne szállítható személyek száma.

Készítsük el a megfelelő osztályokat a közöttük lévő összefüggésekkel.

5 – A gépjárműveknek négy nagy csoportja létezik: személyautó, motorkerékpár, kamion és autóbusz. Mindegyikre jellemző a gyártó, modell és a típus. Az autókat két nagy csoportra bontjuk: elektromos és belső égésű motorral hajtottra. A motorkerékpároknak három fajtájuk létezik: motor, quad és a trike.

Készítsük el a megfelelő osztályokat a közöttük lévő összefüggésekkel.

**POLIMORFIZMUS**

1 – Egy üzenetküldő rendszeren dolgozunk, amely üzenetet kell hogy tudjon küldeni iOS, Android es Windows operációs rendszerekre. Minden üzenetnek van feladója, címezte és az üzenet tartalma, viszont maga az üzenet formátuma különböző.

Készítsük el a megfelelő osztályokat a közöttük lévő összefüggésekkel.

2 – Írjunk programot amely kiszámítja az egyenlő szárú és egyenlő oldalú háromszög területét és kerületét.

A feladat megoldásához használjunk minden eddig tanult OOP elvet!

**ÖRÖKLŐDÉS, INTERFACE, POLIMORIZMUS**

1. *Feladat*

Írj egy **Arlap**interfészt, ami egy ***MennyibeKerul()*** metódust tartalmaz, mely egy lebegőpontos értékkel (az áru árával) tér vissza.

• Írj egy **Peksutemeny**absztrakt osztályt, ami implementálja az **Arlap**interfészt.

**–** Az osztály a következő lebegőpontos adattagokkl rendelkezik: **mennyiseg, alapar**. Az alapár csak ebből az osztálból legyen látható, míg a mennyiség legyen látható a leszármazott osztályokban is (használd a lehető legszűkebb láthatóságot).

**–** Az osztály rendelkezzen paraméteres konstruktorral, ami beállítja az adattagok értékeit.

**–** Legyen ezen felül egy **megkostol**public láthatóságú absztrakt függvénye, ami nem tér vissza értékkel.

**–** Az osztály valósítsa meg az implementált interfész metódusát. Egy péksütemény értéke az alapárának és a mennyiségének szorzatából számolható ki.

**–** Az osztály legyen továbbá szöveges formára alakítható, kiírva az adattagok értékét. (pl. "X db - Y Ft", ahol Y azt jelenti, mennyibe kerül összesen).

• Írj egy **Pogacsa**osztályt, ami a **Peksutemeny**leszármazottja.

**–** Az osztálynak egy két paraméteres konstruktora legyen, ami a mennyiséget és az alapárat kéri el, majd állítja be.

**–** Pogácsa megkóstolásakor mindig csökkenjen felére a mennyisége.

**–** Az osztály legyen továbbá szöveges formára alakítható. Az objektum tulajdonságain kívül írja ki azt is, hogy Pogacsa osztályról van szó. (pl. "Pogacsa X db - Y Ft", ahol Y azt jelenti, mennyibe kerül összesen). Itt használd fel az ososztály *ToString* metódusát is!

• Írj egy **Kave**osztályt, ami implementálja az **Arlap**interfészt.

**–** Az osztály egy *habosE* private láthatóságú logikai adattaggal rendelkezik.

**–** Legyen továbbá egy *CSESZEKAVE* konstansa, ami egy kávé árát adja meg, ennek értéke 180.

**–** Az osztály rendelkezzen egy paraméteres konstruktorral, ami beállítja az adattag értékét. A metódusai az alábbiak szerint legyenek megvalósítva: egy rendes kávé ára a *CSESZEKAVE* konstans értéke, a habos kávé esetén ennek 1,5-szerese.

**–** Az osztály legyen szöveges formára alakítható. (pl. "Habos/Nem habos kave - X Ft").

• Írj egy **Pekseg**nevű osztályt.

**–** Az osztálynak legyen egy tárolója (tetszőleges gyüjteménye, pl. lista), ahova **Arlap** típusú objektumokat tárol.

Az osztály rendelkezzen egy **Vasarlok**statikus metódussal, ami egy fájl elérési útját várja paraméterül, visszatérése pedig void. A metódus feladata, hogy a fájlból beolvasott sorokat feldolgozza, és létrehozzon belolük **Pogacsa**, vagy **Kave**objektumpéldányokat. A fájl egy sorában az adott objektum tulajdonságai szerepelnek. A létrehozott objektumpéldányokat közös tárolóban tárold le.

**–** Készíts továbbá egy ***EtelLeltar***statikus metódust, ami végigmegy a tárolóban tárolt elemeken, és az összes **Pogacsa** típus objektum információit kiírja egy "leltar.txt" fájlba.

**–** Hívd meg a main függvényben sorban a fenti két metódust. A **Vasarlok**metódus paraméterét parancssori argumentumból kérd be.

**–** Minden esetleges kivételt (foleg: ***IOException***, vagy a bemenet beolvasáakor/konvertálásakor eloforduló kivételek) kezelj le vagy kivétel speciﬁkációval *try* blokkban!

Egy minta fájl felépítése az alábbi:

* Pogacsa 10 150
* Kave habos
* Kave nem\_habos

1. *Feladat*

Írj **KisGepjarmu**interfészt, ami egy **HaladhatItt**metódust deklarál. A metódus egy logikai értékkel térjen vissza (haladhat -e ezen az úton a gépjármű), és egy egész számot (sebességet) kérjen paraméterként.

• Készíts egy absztrakt **Jarmu**osztályt.

**–** Egy járműnek legyen aktuális sebessége (int) és rendszáma (string). Az aktuális sebesség látszódjon a leszármazott osztályokban is (használd a lehető legszűkebb láthatóságot), míg a rendszám adattagot csak ebből az osztályból lehessen elérni. Írj konstruktort két paraméterrel, ami beállítja az adattagokat.

**–** Készíts egy **GyorshajtottE**absztrakt metódust, ami egy sebességkorlátot (int) kér paraméternek, és logikai értékkel tér vissza attól függően, hogy az adott jármű gyorshajtott-e.

**–** Készíts **ToString**metódust, ami az alábbi módon alakítja szöveges formára az objektumot: "rendszam - X km/h" (ahol rendszam a jármu rendszáma, X pedig az akutális sebessége).

• Kézsíts egy **Robogo**osztályt, ami a **Jarmu**osztályból származik és implementálja a **KisGepjarmu**interfészt.

**–** A robogónak legyen egy maximális sebesség adattagja. A robogó konstruktora a rendszámot, az aktuális sebességet és a maximális sebességet kérje el paraméterül, és ez alapján hozza létre az objektumot.

**–** A ***GyorshajtottE***metódus nézze meg, hogy a jármu aktuális sebessége fölötte van-e a paraméterként kapott korlátnak, és ennek megfelelően térjen vissza logikai értékkel.

**–** A **HaladhatItt**metódust hamis értékkel térjen vissza, ha a robogó maximális sebessége nagyobb, mint a kapott paraméter, ellenkező esetben igaz legyen a visszatérés.

**–** Bővítsd ki az örökölt *ToString* metódust, hogy az alábbiakat adja vissza: "Robogo: rendszam - X km/h" (ahol rendszam a jármu rendszáma, X pedig az akutális sebessége) Használd fel az ősosztály *ToString* metódusát is!

• Kézsíts egy **AudiS8**osztályt, ami a **Jarmu**osztályból származik.

**–** Az **Audinak** legyen egy **lezerblokkolo** (*bool*) paramétere. Konstruktora a rendszámát, az aktuális sebességét kérje el, és hogy van-e lézerblokkolója, és ezek alapján hozza létre az objektumot.

**–** A **GyorshajtottE**metódus nézze meg, hogy a jármű aktuális sebessége fölötte van–e a paraméterként kapott korlátnak, és ennek megfelelően térjen vissza logikai értékkel. Ha a jármű rendelkezik lézerblokkolóval, úgy ehelyett mindig hamissal térjen vissza.

**–** Bovítsd ki az örökölt T*oString* metódust, hogy az alábbiakat adja vissza: "Audi: rendszám - X km/h" (ahol rendszám a jármu rendszáma, X pedig az akutális sebessége). Használd fel az ősosztály *ToString* metódusát is!

• Kézsíts egy **Orszagut**osztályt.

**–** Az osztálynak legyen egy tárolója (tetszőleges gyüjteménye, pl. lista), amiben **Jarmu** típusú objektumokat tárol.

**–** Legyen tovább egy statikus **JarmuvekJonnek**metódusa. Ez egy fájl elérési útját várja paraméterül. A metódus feladata, hogy a fájlból beolvasott sorokat feldolgozza, és létrehozzon belolük **Robogo** és **AudiS8** objektumpéldányokat, amiket hozzáad a tárolóhoz.

**–** Legyen egy statikus ***KiketMertunkBe***metódus is, ami végigmegy a tárolón, és kiírja egy "buntetes.txt" fájlba a benne lévo járműveket szöveges formában, és az Audi típusúakra pluszban kiírja azt is, hogy gyorshajtottak-e, míg a robogó típusúakra azt, hogy haladhatnak-e ezen az úton. Mindkét esetben 90 legyen a paraméter.

A main metódusban hívd meg a **JarmuvekJonnek**metódust egy elérési úttal, majd hívd meg a **KiketMertunkBe** metódust is.

Minden esetleges kivételt (főleg az IOException, de ﬁgyelj a bemenet feldolgozása közben tömbtúlindexelésekre és a számok átalakítása közben fellépő hibákra is) kezelj le vagy kivétel speciﬁkációval, vagy try blokkban!

Egy minta fájl felépítése az alábbi: (típus;rendszám;aktuális sebesség;blokkoló/max. sebesség)

robogo;"";40;60

audi;AAA-111;200;true

robogo;"";80;65

audi;AAA-111;130;false

1. *Feladat*

Írj egy **Szuperhos**interfészt, ami egy **L*egyoziE***metódust tartalmaz. A metódus paramétere egy **Szuperhos**, és egy logikai értékkel tér vissza. Legyen egy **MekkoraAzEreje**metódusa is, ami nem kér paramétert, és a **Szuperhos**erejét fogja visszaadni.

• Írj **Milliardos**interfészt, ami egy visszatérés nélküli **KutyutKeszit** metódust tartalmaz

• Írj egy **Bosszuallo**absztrakt osztályt, ami implementálja a **Szuperhos**interfészt.

**–** Az osztály a következő *protected* láthatóságú adattagokkal rendelkezik: egy lebegőpontos szupererő, és egy logikai vanEGyengesege.

**–** 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 osztály legyen szöveges formára alakítható, kiírva az adattagok értékét.

• 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 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 Vasemberrol van szó.

• Írj egy **Batman**osztályt, ami implementálja a **Szuperhos**és **Milliardos**interfészeket.

**–** Az osztálynak legyen egy lebegőpontos lelemenyesseg adattagja.

**–** Az osztály rendelkezzen egy default konstruktorral, ami 100-ra állítja az adattag értékét.

**–** A metódusai az alábbiak szerint legyenek megvalósítva: Batman ereje a leleményességének kétszeresével egyezik meg, és bármilyen Szuperhost képes legyőzni, akinek ereje kisebb, mint Batman leleményessége. Ha Batman kütyüt készít, akkor a leleményessége 50-el nő.

**–** Az osztály legyen szöveges formára alakítható, ami kiírja, hogy Batmanrol van szó, és megadja a leleményességét.

• Írj egy **Kepregeny**nevű osztályt. Az osztály rendelkezzen egy ***Szereplok***statikus függvénnyel, ami egy fájl elérési útját várja paraméterül, visszatérése pedig void. A metódus feladata, hogy a fájlból beolvasott sorokat feldolgozza, és létrehozzon belolük **Batman**, vagy **Vasember**objektumpéldányokat, majd ezekre meghívja a **KutyutKeszit** metódust annyiszor, ahányszor az aktuális sor írja. Ezeket egy közös gyüjteményeban tárold le. Készíts továbbá egy **Szuperhosok**statikus metódust, ami végigmegy a tárolóban tárolt szuperhosökön, és kiírja őket. 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

1. *Feladat*

Írj egy **EroErzekeny** interfészt, ami egy **LegyoziE** metódust tartalmaz. A metódus paramétere egy **EroErzekeny** objektum (interfész), és egy logikai értékkel tér vissza. Legyen egy **MekkoraAzEreje** metódusa is, ami nem kér paramétert, és az **EroErzekeny** erejét fogja visszaadni.

• Írj **Sith** interfészt, ami egy visszatérés nélküli **EngeddElAHaragod** metódust tartalmaz

• Írj egy **Jedi** absztrakt osztályt, ami implementálja az **EroErzekeny** interfészt.

– Az osztály a következő *protected* láthatóságú adattagokkal rendelkezik: egy lebegőpontos erő, és egy logikai atallhatE (átállhat -e a sötét oldalra).

– Az osztály rendelkezzen paraméteres konstruktorral, ami beállítja az adattagokat. Legyen egy public **MegteremtiAzEgyensulyt** absztrakt metódusa, ami egy logikai értékkel tér vissza. Valósítsd meg továbbá az interfész metódusait. Az erő lekérdezésekor add vissza a Jedi erejét. Egy Jedi egy másik Jedi objektumot akkor tud legyőzni, ha az átállhat a sötét oldalra, és ereje kisebb, mint az övé. Az Uralkodo objektumot cask akkor tudja legyőzni, ha ereje kétszer nagyobb.

– Az osztály legyen szöveges formára alakítható, kiírva az adattagok értékét.

• Írj egy **AnakinSkywalker** osztályt, ami a **Jedi** leszármazottja, és megvalósítja a **Sith** interfészt.

– Az osztálynak egy default konstruktora legyen, ami beállítja Anakin tulajdonságait. Anakin ereje 150, és átállhat a sötét oldalra.

– Ha Anakin elengedi a haragját, akkor ereje egy 0-10 közötti véletlenszerű lebegőpontos számmal nő.

– Anakin akkor teremti meg az egyensúlyt az erőben, ha ereje nagyobb, mint 1000.

– Az osztály legyen továbbá szöveges formára alakítható. Az adattagok értékein kívül írja ki azt is, hogy a Anakin Skywalkerről van szó.

• Írj egy **Uralkodo** osztályt, ami implementálja az **EroErzekeny** és **Sith** interfészeket.

– Az osztálynak legyen egy lebegőpontos **gonoszsag** adattagja.

– Az osztály rendelkezzen egy default konstruktorral, ami 100-ra állítja az adattag értékét. A metódusai az alábbiak szerint legyenek megvalósítva: az Uralkodo ereje a gonoszságának kétszeresével egyezik meg, és bármilyen **EroErzekeny**-t képes legyőzni, akinek ereje kisebb, mint az **Uralkodo** gonoszsága. Ha az **Uralkodo** elengedi a haragját, akkor gonoszsága 50-el nő.

– Az osztály legyen szöveges formára alakítható, ami kiírja, hogy az Uralkodóról van szó, és megadja a gonoszságát.

• Írj egy **StarWars** nevű osztályt. Az osztály rendelkezzen egy **Szereplok** statikus függvénnyel, ami egy fájl elérési útját várja paraméterül, visszatérése pedig void. A metódus feladata, hogy a fájlból beolvasott sorokat feldolgozza, és létrehozzon belőlük **AnakinSkywalker**, vagy **Uralkodo** objektumpéldányokat, majd ezekre meghívja az **EngeddElAHaragod** metódust annyiszor, ahányszor az aktuális sor írja. Ezeket egy közös gyüjteményeban tárold le. Készíts továbbá egy **Sithek** statikus metódust, ami végigmegy a tárolóban tárolt objektumokon, és kiírja őket. 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:

Anakin 5

Uralkodo 8

1. *Feladat*

• Írj egy **Űrhajó** interfészt, ami egy **LegyorsuljaE** metódust tartalmaz. A metódus paramétere egy **Űrhajó** objektum, és egy logikai értékkel tér vissza. Legyen egy **MilyenGyors** metódusa is, ami nem kér paramétert, és az **Űrhajó** gyorsaságát fogja visszaadni.

• Írj **Hiperhajtomu** interfészt, ami egy visszatérés nélküli **HiperUgras** metódust tartalmaz.

• Írj egy **LazadoGep** absztrakt osztályt, ami implementálja az **Űrhajó** interfészt.

– Az osztály a következő protected láthatóságú adattagokkal rendelkezik: egy lebegőpontos **sebesség**, és egy logikai **meghibasodhatE**.

– Az osztály rendelkezzen paraméteres konstruktorral, ami beállítja az adattagokat.

– Legyen egy public **ElkapjaAVonosugar** absztrakt metódusa, ami egy logikai értékkel tér vissza.

– Valósítsd meg továbbá az interfész metódusait. A gyorsaság lekérdezésekor add vissza a LazadoGep sebességét. Egy LazadoGep egy másik LazadoGep objektumot akkor tud legyorsulni, ha az meghibásodhat, és a gyorsasága kisebb, mint az övé. A MilleniumFalcon objektumot csak akkor tudja legyőzni, ha gyorsasága kétszer nagyobb.

– Az osztály legyen szöveges formára alakítható, kiírva az adattagok értékét.

• Írj egy **XWing** osztályt, ami a **LazadoGep** leszármazottja, és megvalósítja az **Hiperhajtomu** interfészt.

– Az osztálynak egy default konstruktora legyen, ami beállítja az X-Wing tulajdonságait. Az X-Wing sebessége 150, és meghibásodhat.

– Ha az X-Wing hiperugrást végez, akkor sebessége egy 0-100 közötti véletlenszerű lebegőpontos számmal nő.

– Az X-Wing et akkor kapja el a vonósugár, ha meghibásodhat, és sebessége kisebb, mint 10000.

– Az osztály legyen továbbá szöveges formára alakítható. Az adattagok értékein kívül írja ki azt is, hogy egy X-Wingrol van szó.

• Írj egy **MilleniumFalcon** osztályt, ami implementálja az **Űrhajó** és **Hiperhajtomu** interfészeket.

– Az osztálynak legyen egy lebegőpontos tapasztalat adattagja.

– Az osztály rendelkezzen egy default konstruktorral, ami 100-ra állítja az adattag értékét. A metódusai az alábbiak szerint legyenek megvalósítva: a Millenium Falcon gyorsasága a tapasztalatának kétszeresével egyezik meg, és bármilyen Űrhajó-t képes legyorsulni, akinek gyorsasága kisebb, mint a Falcon gyorsasága. Ha a Millenium Falcon hiperugrást végez, akkor tapasztalata 500-al nő.

– Az osztály legyen szöveges formára alakítható, ami kiírja, hogy a Millenium Falconról van szó, és megadja a tapasztalatát.

• Írj egy **StarWars** nevű osztályt. Az osztály rendelkezzen egy **Űrhajók** statikus függvénnyel, ami egy fájl elérési útját várja paraméterül, visszatérése pedig void. A metódus feladata, hogy a fájlból beolvasott sorokat feldolgozza, és létrehozzon belolük **XWing**, vagy **MilleniumFalcon** objektumpéldányokat, majd ezekre meghívja a **HiperUgras** metódust annyiszor, ahányszor az aktuális sor írja. Ezeket egy közös gyüjteményeban tárold le. Készíts továbbá egy **Hangar** statikus metódust, ami végigmegy a tárolóban tárolt objektumokon, és kiírja őket. Hívd meg a main függvényben sorban a fenti két metódust. Minden esetleges kivételt (foleg: *IOException*) kezelj le vagy kivétel speciﬁkációval, vagy *try* blokkban!

Egy minta fájl felépítése az alábbi:

XWing 4

MilleniumFalcon 18

1. *Feladat*

• Írj egy **Ingatlan** interfészt, ami egy paraméter nélküli **OsszesKoltseg** metódust tartalmaz. A metódus az ingatlan költségét adja majd vissza.

• Írj egy **Berelheto** interfészt, aminek három metódusa van. Az egyik a **MennyibeKerul**, ami egy egész számot (hónapok száma) kap paraméterül, és egy számmal (a bérleti díjjal) tér majd vissza. A másik a paraméter nélküli **LefoglaltE**, ami egy logikai értékkel tér majd vissza, hogy lefoglalták -e már az adott dolgot. A harmadik **Lefoglal**, ami egy számot (lefoglalni kívánt hónapok száma) vár paraméterül, és logikai értékkel tér vissza attól függően, hogy sikeres volt -e a foglalás.

• Írj egy **Lakas** absztrakt osztályt, ami implementálja az **Ingatlan** interfészt.

– Az osztály a következő adattagokkal rendelkezik: terület (terulet), szobák száma (szobaSzam), lakók száma (lakok), négyzetméter ár (nm/ár). Az adattagok legyenek láthatóak a leszármazott osztályokban is! Az osztály rendelkezzen paraméteres konstruktorral, ami beállítja az adattagok értékét.

– Készíts egy egész paramétert váró **Bekoltozik** absztrakt metódust, ami embereket költöztet a lakásba. A metódus logikai értékkel tér vissza attól függően, hogy sikeres volt -e a beköltözés.

– Valósítsd meg az interfész metódusát, ami a terület és a négyzetméterenkénti ár alapján visszaadja a lakás teljes költségét.

– Készíts egy paraméter nélküli **LakokSzama** metódust, ami visszadja a lakásban lakók számát.

– Készíts egy ToString metódust, ami stringgé alakítja az osztály tulajdonságait.

• Írj egy **Alberlet** osztályt, ami a **Lakas**-ból származik és implementálja a **Berelheto** interfészt.

– Az örökölteken kívül egy foglalt hónapok szama adattaggal rendelkezik, ami megadja, hogy hány hónapra van lefoglalva az albérlet. Készíts parameters konstruktort, ami az ősosztály hasonló konstruktorát használva beállítja az adattagok értékét. A foglalt hónapok és a lakók száma kezdeti értéke 0 legyen!

– Implementáld az interfész első metódusát. Az albérlet egy főre jutó havi költsége a lakás összes költségének és a lakók számának hányadosa, a metódus ez alapján adja vissza a kívánt időszak költségét. Ha nincs a lakásban lakó, úgy -1 legyen a visszatérési érték!

– Implementáld az interfész második metódusát. Az albérlet akkor nincs lefoglalva, ha a foglalt hónapok száma 0.

– Implementáld az interfész harmadik metódusát. A lakás foglaltságától függően, módosítsd a foglalt hónapok számát (ha még nem volt lefoglalva), és térj vissza megfelelő értékkel.

– Implementáld az ősosztály absztrakt metódusát az alábbiak szerint: az albérletben egy szobában maximum 8 fő lakhat, és egy főre minimum 2 területnek kell jutnia. A beköltözés, és a metódus visszatérése ettől a feltételtől függjön. Ha a feltétel teljesül, úgy módosítsd a lakók számát is.

– Írd felül a ToString metódust, hogy már lefoglalt hónapok száma is szerepeljen benne. A metóduson belül használd az ősosztály toString-jét is.

• Írj egy **CsaladiApartman** osztályt, ami a **Lakas**-ból származik.

– Az örökölteken kívül egy **GyerekekSzama** adattaggal rendelkezik, ami megadja, hogy az összes lakóból mennyi a gyerek. Készíts paraméteres konstruktort, ami az ősosztály hasonló konstruktorát használva beállítja az adattagok értékét. A lakók és gyerekek száma kezdeti értéke is 0 legyen.

– Készíts egy paraméter nélküli **GyerekSzuletik** metódust. A metódus ellenőrizze le, hogy van-e két felnőtt lakója az apartmannak, és ha igen, úgy növelje a lakók és gyerekek számát is 1-el. Térjen vissza logikai értékkel attól függően, hogy megszületett –e a gyerek.

– Implementáld az ősosztály absztrakt metódusát az alábbiak szerint. Az apartman egy szobájában maximum 2 fő lakhat, és egy főre minimum 10 területnek kell jutnia. Gyerekek ebből a szempontból fél főnek számítanak csak. A beköltöző lakók mind felnőttek. A metódus visszatérése a fenti feltételtől függjön. Ha a feltétel teljesül, úgy módosítsd a lakók számát is.

– Írd felül a *ToString* metódust, hogy a gyereke száma is szerepeljen benne. A metóduson belül használd az ősosztály ToString-jét is.

• Írj egy **Garazs** osztályt, ami implementálja mindkét fenti interfészt.

– Az osztály a következő adattagokkal rendelkezik: terület, négyzetméter ár (nm/ár), fűtött -e, foglalt hónapok szama, áll-e benne auto. Készíts paraméteres konstruktort, ami beállítja az adattagok értékét. A garázsban kezdetben ne álljon autó, és a foglalt hónapok száma 0 legyen!

– Implementáld az **Ingatlan** interfész metódusát! A garázs összes költségét a terület és a négyzetméterenkénti ár alapján kapot.

– Implementáld a **Berelheto** interfész metódusait! A garázs havi költsége a terület és ár alapján számolható, ezt még 1,5-el kell szorozni, ha fűtött is. Ez alapján visszadható a kívánt időszak költsége. A garázs akkor foglalt, ha a foglalt hónapok száma nagyobb, mint 0, vagy áll benne autó. A garázs foglaltságától függően módosítsd a foglalt hónapok számát (ha még nem volt lefoglalva), és térj vissza megfelelő értékkel.

– Készíts egy paraméter nélküli **AutoKiBeAll** metódust. Ha már áll autó a garázsban, úgy az álljon ki, ha pedig nem áll, úgy álljon be. A metódus ne térjen vissza semmmivel.

– Készíts egy ToString metódust, ami stringgé alakítja az osztály tulajdonságait.

• Írj egy **Tarsashaz** nevű osztályt.

– Az osztálynak egy adattagja legyen: egy gyüjteménye (pl. lista), ami képes **Lakas** és **Garazs** objektumokat is tárolni, valamint két egész szám, hogy maximálisan hány lakás és garázs lehet a társasházban. Írj konstruktort, ami a lakások és garázsok maximális számát kapja paraméternek, és beállítja a megfelelő adattagoat. Kezdetben a nincs lakás és garázs a házban.

– Írj két metódust **LakasHozzaad** és **GarazsHozzaad** néven. Mindegyik metódussal a neki megfelelő objektumot helyezhetjük majd el a házban, így paraméternek mindegyik a megfelelő típust várja. A metódusok adják hozzá a gyüjteményehoz a paraméterként kapott objektumot, ha még nem értük el az adott típusból a maximális mennyiséget. Visszatérési értékük logikai legyen attól függően, hogy sikerült-e a hozzáadás, vagy sem.

– Írj egy paraméter nélküli **OsszesLako** metódust, ami visszadja, hogy a házban található lakásokban összesen hány lakó van.

– Írj egy paraméter nélküli **IngatlanErtek** metódust. A metódus számolja végig a házban lévő és használatban lévő lakások és garázsok értékét, és ezek összegével térjen vissza. Lakások esetén azok vannak használatban, amikben legalább 1 lakó lakik, míg garázs esetén az, ami le van foglalva.

• Írj egy **Hazmester** nevű osztályt. Az osztály rendelkezzen egy **Karbantart** statikus függvénnyel, ami egy fájl elérési útját várja paraméterül, visszatérési értéke pedig void. A metódus példányosítson egy **Tarsashaz**-at. A metódus feladata ezután, hogy a fájlból beolvasott sorokat (ingatlanokat) feldolgozza, és létrehozzon belőlük **Alberlet**, **CsaladiApartman** és **Garazs** objektumokat. Ezeket az obejtumokat a megfelelő függvény használatával adja is hozzá a létrehozott társasházhoz. Miután végzett a fájl feldolgozásával, írja ki konzolra, hogy mennyi a társasház összes értéke. Minden esetleges kivételt (főleg *FileNotFoundException* és *IOException*) kezelj le kivételspeciﬁkációval, vagy *try* blokkba. Egy minta fájl felépítése az alábbi:

Alberlet 50.2 5 13000

CsaladiApartman 62.8 2 40000

Garazs 10.3 5000 futott

1. *Feladat*

• Írj **Arak** absztrakt osztályt, ami két konstanst tartalmaz: EGYAGYAS és KETAGYAS, amiknek értékei 8000 és 12000.

• Írj egy **Kedvezmenyes** interészt. Legyen az interfésznek egy **KedvezmenytKer** absztrakt metódusa, aminek visszatérési típusa void, paramétere nincs.

• Készíts egy absztrakt **Szoba** osztályt, ami implementálja az **Arak** absztrakt osztályt.

– A következő adattagokkal rendelkezik: berletiDij, fekvoHely, lakok.

– Írj paraméteres konstruktort, ami a lakók számát kapja paraméternek, és azok alapján beállítja az adattagokat. Mindig annyi fekvőhely legyen, ahány lakó. A berletiDij értéke a konstansoktól függ, 2-nél több fekvőhely esetén minden plusz személyre az egyágyas felárral nő.

– A szobának legyen ToString metódusa, ami kiírja az adattagok értékeit.

– Legyen az osztálynak egy kikoltozik metódusa, ami egy egész számot vár paraméternek, és ennyivel csökkenti a lakók számát (de 0 alá ne csökkentse).

– Írj egy **Atkoltozik** absztrakt metódust is, ami egy Szoba és egy egész szám paraméterrel rendelkezik, és visszatérése void.

• Kézsítsd el az alábbi 3 osztályt:

– **Egyagyas**, ami a **Szoba** osztályból származik. Konstruktora ne kérjen paramétert, és egy 1 fős szobát hozzon létre az ősosztály konstruktora segítségével. Az **Atkoltozik** metódus **Ketagyas** illetve **Lakosztaly** típusú szobákba (objektum típusának eldöntése: *typeof(oszály amit vizsgálunk)* segítségével) költözhessen át a megadott számú ember, ha a célszobában van elég szabad hely. A két objektum vonatkozó adattagjait módosítsd ennek megfelelően.

A szobának legyen ToString metódusa, ami az ősosztály által kiírtak mellett azt is megmondja, hogy ez egy egyágyas szoba.

– **Ketagyas**, ami a **Szoba** osztályból származik, és implementalja a **Kedvezmenyes**. Konstruktora ne kérjen paramétert, és egy 2 fős szobát hozzon létre az ősosztály konstruktora segítségével. Kétágyas szobára kedvezmény kérhető, ha csak 1 ember lakik benne, ilyenkor a bérleti díjat változtassa az egyágyasnak díjnak megfelelően. Az **Atkoltozik** metódus **Lakosztaly** típusú szobáka (objektum típusának eldöntése: *typeof(oszály amit vizsgálunk)*) költözhessen át a megadott számú ember, ha a célszobában van elég szabad hely. A két objektum vonatkozó adattagjait módosítsd ennek megfelelően. A szobának legyen ToString metódusa, ami az ősosztály által kiírtak mellett azt is megmondja, hogy ez egy kétágyas szoba.

– **Lakosztaly**, ami a **Szoba** osztályból származik. Konstruktora a lakók számát kérje paraméterként, és a megadott férőhellyel hozza létre a szobát az ősosztály konstruktora segítségével. Lakosztályból nem költözik ki senki, az atkoltozik függvény ezt közölje a felhasználóval. A szobának legyen toString metódusa, ami az ősosztály által kiírtak mellett azt is megmondja, hogy ez egy lakosztály.

• Kézsíts egy **Panzio** osztályt, amiben:

– legyen egy statikus **SzobatKiad** függvény. A függvény egy fájl elérési útját várja paraméterül. A metódus feladata, hogy a fájlból beolvasott sorokat feldolgozza, és létrehozzon belőlük **Egyagyas**, **Ketagyas** vagy **Lakosztaly** objektumpéldányokat, amiket egy közös tárolóba ment le.

– legyen egy statikus **Berel** metódus is, ami végigmegy a tárolón, és kiírja konzolra a rajta lévő szobákat. Ha egy szobára kérhető kedvezmény, úgy előtte tegye ezt meg. Minden esetleges kivételt (főleg *FileNotFoundException* és *IOException*) kezelj le vagy kivétel speciﬁkációval, vagy *try* blokkban!

– Ha hozott létre **Egyagyas** szobát és **Lakosztalyt** is ilyen módon a függvény, úgy csökkentsd az első létrehozott **Lakosztaly** lakóinak számát 1-el, és költöztesd át az első létrehozott **Egyagyas** szobából a lakót ide.

– A main metódusban hívd meg a **SzobatKiad** függvényt egy parancssori argumentumból bekért elérési úttal, majd hívd meg a berel metódust is.

Egy minta fájl felépítése az alábbi:

egyagyas ketagyas lakosztaly;10