

## Część I. Aplikacja konsolowa

Korzystając z mechanizmów programowania obiektowego zaprojektuj część logiki systemu wirtualnej wypożyczalni filmów. Zaimplementuj aplikację zawierającą klasę o nazwie *film* z metodami *get*, *set* oraz *inkrementuj*.

Założenia klasy:

- Obiektowy język programowania zgodny z zainstalowanym na stanowisku egzaminacyjnym, jeden z: C++, C#, Java, Python.
- Klasa *film* zawiera dwa pola zawierające tytuł oraz liczbę wypożyczeń. Dla uproszczenia można przyjąć, że tytuł może mieć maksymalnie 20 znaków. Dostęp do obu pól ma jedynie klasa. W przypadku późniejszego rozszerzenia klasy, klasy potomne powinny również mieć dostęp do tych pól.
- Klasa *film* zawiera funkcjonalność:
  - inicjalizację pól wartością pustą lub 0 w zależności od typu
  - metodę ustawiającą tytuł (*ang. setter*)
  - metodę pobierającą tytuł (*ang. getter*)
  - metodę pobierającą liczbę wypożyczeń (*ang. getter*)
  - bezargumentową metodę realizującą inkrementację pola przechowującego liczbę wypożyczeń. Metoda nie zwraca żadnej wartości

Założenia aplikacji:

- Inicjalizacja obiektu i wyświetlenie zawartości jego pól
- Test działania metody *set*, poprzez ustawienie dowolnej wartości dla pola obiektu,
- Test działania metody *get*, poprzez pobranie wartości z pola obiektu i wyświetlenie jej na ekranie
- Test metody inkrementacji pola przechowującego liczbę wypożyczeń zrealizowany w ten sposób, że wyświetlona jest wartość pola przed i po zastosowaniu metody
- Aplikacja powinna być zapisana czytelnie, z zachowaniem zasad czystego formatowania kodu, należy stosować znaczące nazwy pól i metod

