

1. Feladat

- Hozz létre egy új konzol alkalmazást BejegyzesProjekt névvel.
- Készíts egy osztály Bejegyzes névvel, az alábbi UML diagram alapján.

Bejegyzes
-szerzo : String -tartalom : String -likeok : int -letrejott : DateTime -szerkesztve : DateTime
+Bejegyzes(szerzo : String, tartalom : String) +getSzerzo(): String +getTartalom(): String +setTartalom(tartalom: String): void +getLikeok(): int +getLetrejott(): LocalDateTime +getSzerkesztve(): LocalDateTime +like() : void

Az osztály példányosításakor állítsa be a likeok számát 0-ra, a létrehozás és a szerkesztés idejét pedig az aktuális időpontra.

A tartalom módosításakor változzon a szerkesztés ideje is az aktuális időpontra.

A like() eljárás növelje a likeok számát 1-el.

- Írd felül a beépített toString() függvényt, hogy visszaadja az adatokat az alábbi formában:

szerzo – likeok – letrejott

Szerkesztve: szerkesztes

tartalom

+) Csak akkor írja ki a szerkesztés dátumát, ha a bejegyzés módosítva lett.

2. Feladat

- Vegyél fel egy két bejegyzést tartalmazó listát
- Kérj be a felhasználótól egy darabszámot, majd ugyanennyi új bejegyzést, amit adj hozzá a listához.
- A bejegyzesek.txt további bejegyzéseket tartalmaz az alábbi formában:
szerzo;tartalom
Olvasd be a fájlt és a tartalmát add hozzá a listához.
- Ossz ki véletlenszerűen hússzor annyi likeot mint ahány bejegyzés található a listában.
- A felhasználó módosítsa a 2. bejegyzést.
- Írd ki a bejegyzéseket a konzolra.

3. Feladat

- Keresd meg a legnépszerűbb bejegyzést, majd a likeok számát írd ki a konzolra.
- Döntsd el, hogy van-e olyan bejegyzés, amely 35-nél több likeot kapott.
- Számold meg, hogy hány olyan bejegyzés van, amely 15-nél kevesebb likeot kapott.
- Rendezd át a listát a likeok szerint csökkenő sorrendben, majd írd ki újra a bejegyzéseket.
 - A rendezett lista tartalmát írd ki egy bejegyzesek_rendezett.txt fájlba.