FlexyBox Udvikler Test - Fokuser På

- At lave løsningen som du ville gøre i et rigtigt projekt.
- At skrive pæn, struktureret og selvdokumenterende kode.
- Forsøg at løse mest muligt af opgaverne.

Opgave 1 - Design

- Lav 3 klasser af køretøjer, f.eks. Car, Bicycle osv. Giv dem nogle relevante properties.
- Sæt alle properties med nogle faste værdier i deres konstruktør. F.eks. MaxSpeed på Car til 150.
 Det er ikke relevant at tænke på at forskellige biler har forskellig MaxSpeed, ligesom det ikke bliver relevant at kunne sætte properties fra andet end i konstruktørerne.

Opgave 2 - Reflektion

- Lav en InstanceService med metoden IEnumerable<T> GetInstances() som returnerer en instans af alle klasser af typen T.
- Lav en 4. **Vehicle** klasse. Denne skal automatisk blive returneret af **InstanceService.GetInstances() uden** det er nødvendigt at rette i **InstanceService** -klassen.

Opgave 3 - Funktionalitet

- Lav en konsol applikation som skriver alle **Vehicles** i alfabetisk orden i konsollen.
- Lav en metode der kan søge efter typer ved at indtaste en del af navnet.
- Lav en metode der kan gemme alle instanser returneret fra InstanceService.GetInstances() til disk.

Opgave 4 – Problemløsning

- Lav en metode **string ReverseString(string s)** som returner det omvendte af inputtet.
 - Brug ikke String.Reverse()
- Lav en metode bool IsPalindrome(string s) som tjekker om inputtet er et palindrom.
- Lav en metode IEnumerable<int> MissingElements(int[] arr) som tager et int array som input.
 - Arrayet skal tjekkes for om det består af en kontinuerlig talrække, startende fra det mindste element. (Det mindste element behøver ikke være 1)
 - o Hvis der mangler tal i **arr** skal de manglende elementer returneres.
 - o Hvis der ikke mangler elementer, returneres en tom liste;
 - o Eksempler

```
 arr = [4,6,9] - Returner: [5,7,8]
 arr = [2,3,4] - Returner: []
 arr = [1,3,4] - Returner: [2]
```

Opgave 5 – Test

• Skriv tests der viser at dine løsninger er korrekte.