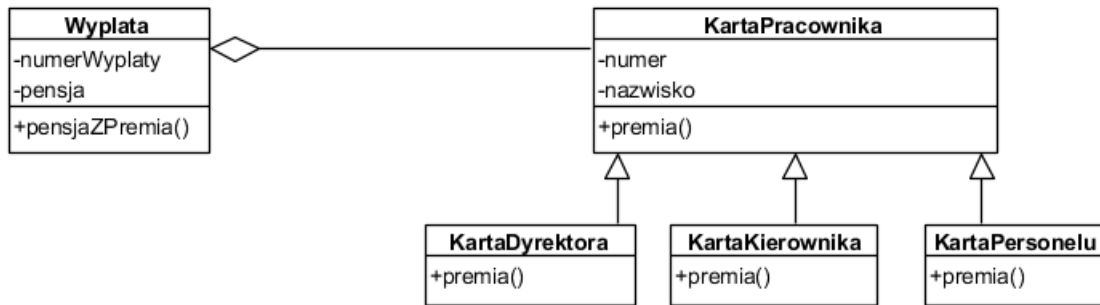


Zadanie

Firma ustaliła zasady przydzielania premii pracownikom zgodnie z posiadaną Kartą Pracownika. Określono trzy kategorie karty:

KartaDyrektora – premia 100%, KartaKierownika – 50%, KartaPersonelu – 20%.

Napisz program wykorzystujący wzorec Strategia (schemat poniżej) w ramach, którego:



- ❖ (1p). Zdefiniowana będzie klasa abstrakcyjna **KartaPracownika**, w której są następujące składowe:
 - numer (int), nazwisko (String)
 - konstruktor domyślny (numer=0, nazwisko=null);
 - konstruktor przeciążony,
 - Metody:
 - String toString()
 - Metoda abstrakcyjna:
 - premia()
- ❖ (2p). Zdefiniowane będą trzy klasy: KartaDyrektora, KartaKierownika i KartaPersonelu dziedziczące po KartaPracownika. Implementacje metody premia() zwracają odpowiedni procent premii.
- ❖ (2p). Zdefiniowana będzie klasa **Wyplata**, a w niej:
 - Atrybuty:
 - numerWyplaty (int, atrybut statyczny) – zwiększany o 1, gdy tworzona jest instancja klasy
 - pensja (double)
 - karta (KartaPracownika) ,
 - Konstruktory:
 - domyślny,
 - przeciążony,
 - Metody:
 - toString()
 - pensjaZPremia() – metoda zwracająca pensję powiększoną o premię,
- ❖ (5p). Zdefiniowana będzie klasa **Firma**, a w niej:
 - tablica 100 obiektów klasy Wyplata
 - metoda main, w której będzie wyświetlone na ekranie menu, którego opcje będą wykonywać następujące operacje:
 - wstawianie do tablicy kilka wypłat z różnymi kartami,
 - wyświetlenie utworzonych wypłat,
 - dodanie jednej wypłaty,
 - policzenie ile było wypłat z KartąKierownika,
 - wyświetlenie pracownika z KartąPersonelu, którego wypłata była najniższa,
 - zapisanie (BufferedWriter) do pliku tekstowego wypłat z użyciem KartyPersonelu.