

## 1. laboratorijas darbs

Ir trīs klases Human, Employee, Firm un interfeiss FirmService.

1. Klases Human atribūti: String Name, String Surname.
2. Klase Employee ir klases Human apakšklase. Jauns atribūts: **double** Salary.

Abās klasēs paredzēt:

- a. Konstruktoru ar parametriem – *atribūtu vērtībām*.
- b. *Kopijas* konstruktoru. Ieteicams izmantot iepriekš uzrakstīto konstruktoru.
- c. Piekļuves metodes („*getters*”) un modifikatorus („*setters*”).
- d. String toString() metodes pārdefinēšanu.

*Piezīme:* apakšklases toString() metodē ieteicams izmantot superklases toString() metodi.

---

3. Klases Firm atribūti: String Name, Employee [] E, **int** Total.

Paredzēt konstruktoru un metodes:

- a. Konstruktoru *ar parametriem* (firmas nosaukums, maksimālais darbinieku daudzums).
  - b. **void** add(Employee E) metodi. Brīdināt par pievienošanas neiespējamību, ja rezultātā tiks pārsniegts maksimāli paredzētais darbinieku daudzums.
  - c. String toString() metodes pārdefinēšanu. Metode izvada ekrānā informāciju par firmas nosaukumu un firmas darbiniekiem.
  - d. **double** findMaxSalary() metodi. Metodes deklarācija atrodas interfeisā FirmService.
- 

Galvenajā programmā ieteicams pievienot *anonīmus* objektus-darbiniekus.

Informācija par firmu – iespējamie rezultāti:

Firma: **VEF**. Darbinieku daudzums: **3**.

1. Vārds: **Juris**, uzvārds: **Jansons**, alga: **450.0**.
  2. Vārds: **Uldis**, uzvārds: **Petrovs**, alga: **430.0**.
  3. Vārds: **Jānis**, uzvārds: **Strods**, alga: **480.0**.
- Maksimālā alga: **480** Ls.