Kocsmaszimulátor:

Bővítsük ki a már létező Ember osztályt egy privát pénz, és részegség int, és egy kocsmában boolean változókkal. Legyen egy új konstruktor, ez fogadjon a már meglévő paramétereken kívül egy pénz paramétert is, amit állítson be az Ember pénzének. A részegség 0, a kocsmában false legyen alapértelmezetten. Legyen az Embernek egy iszik(Kocsmáros kocsmaros) metódusa, ami egy Kocsmárost vár majd. Ha ezt meghívják, akkor ha az illető a kocsmában van, fogyjon 1 a pénzéből, nőjön 1-gyel a részegsége, generáljon 1 koszos poharat, és adjon 1 pénzt a kocsmárosnak, akit paraméterül kapott. Majd látjuk, hogy a poharat hova kell eltárolni, és mi a Kocsmáros. Ha nincs a kocsmában, akkor írjon ki egy üzenetet erről. Legyen egy alszik() metódusa is, ami nullázza a részegséget és kiírja, hogy elaludt, egy hazamegy() metódusa, ami false-ra állítja a kocsmában változót, és egy jön() metódusa, ami true-ra. Ezekről is történjen kiírás.

Legyen egy Kocsmáros osztály is. Neki is legyen privát pénze, amit konstruktorban is meg lehet adni. Az összes kocsmáros ugyanazokon a koszos poharakon osztozzon (static), és legyen egy elmos() metódusa, ami csökkenti eggyel a koszos poharak számát, és kiírja, hogy elmosott egy poharat. Ha nincs koszos pohár, akkor azt írja ki.

Legyen egy Ital osztály is, aminek a következő privát tulajdonságai lesznek: ár, alkoholtartalom.

Az Embernek legyen egy olyan iszik metódusa is, aminek fejléce iszik(Kocsmáros kocsmáros, Ital ital), azaz italt is tud fogadni. Ekkor az ital árát adja át az Ember a Kocsmárosnak 1 helyett. Az Ember részegsége az ital alkoholtartalmával nőjön.

Ha a részegség eléri a 40-et, akkor az Ember mindkét iszik() függvényénél automatikusan aludjon el.

Az összes osztály privát változóihoz legyenek getter, setter metódusok, és az osztályokhoz értelmes toString metódus.