Futóverseny

A feladat célja, hogy készíts egy programot, amely egy futóversenyt modellez. A rendszerben legyenek futók, verseny típusok és versenyt irányító szervezők. Az alábbiakban különböző c# fogalmakat alkalmazunk, mint interfészek, absztrakt osztályok és az öröklődés.

Entitás

1. Versenyző
2. Versenytípus
3. Versenyszervező
4. Futás

Szabályok interface

1. Versenyző interface
   1. Azonosító(id)
   2. Név
   3. Neme
   4. Regisztrálás
   5. Eredmények
      1. Milyen versenyen (versenytípus)
      2. Futás
2. Versenytípus interface
   1. Azonosító(id)
   2. Pálya hossza
   3. Időpont - Mikor volt a verseny
3. Szervezők interface
   1. Azonosító(id)
   2. Regisztrálás(verseny típus, versenyző)
4. Futás interface
   1. Mikor indult-futás kezdete (időpont)
   2. Mikor fejezte be- futás vége (időpont)
   3. Teljesítmény - Mennyi idő alatt futotta le (függvény) – perc + másodperc

Osztályok (class)

1. Versenyző class – Versenyző interface
   1. Interface metodusait kifejteni
   2. Legjobb eredmény (függvény) – szövegesen : versenytípus, mikor, teljesítmény