Detyre Kursi (Organizimi i detyres per pikat 1 dhe 2)

# Aplikacioni do perbehet nga keto klasa:

* **Formula1MenaxhimKampionati:** implementon interface-in MenaxhimKampionati (ne interface do te ruhen emrat e fileve)
  + **Properties:** 
    - Int nrShofereve, nrSkuadrave;
  + **Methods:**
* Menu() //shfaq menun e opsioneve tek user-i
* insertIntoFile() //metoda qe do te perditesoje filet me informacionet e marra nga perdoruesi deri ne kete cast kur therritet metoda. Informacionet qe jane vendosur ne vektor-objektin perkates deri me tani i insertojme ne file.
* readFromFile() // ben leximin nga file ne vektor-objektin perkates.
* **Shofer:** 
  + **Properties:** 
    - String emri, mbiemri, emriSkuadres;
  + **Methods:**
* add(emriShoferit, emriSkuadres) //ben shtimin e shoferit dhe skuadres ne objekt-vektorin temporal (ku skuadra duhet te jete unike)
* remove(emriShoferit) //fshin shoferin bashke me skuadren e tij nga objekt-vektori temporal
* update(emri i shoferit te ri, skuadra) //ndryshimi i shoferit per nje skuader te caktuar ne objekt-vektorin temporal
* METODAT GET() dhe SET() per secilen fushe/property
* **Formula1Shofer:** extends class Shofer
  + **Properties:** 
    - int nrVendeTePara, nrVendeTeDyta, nrVendeTeTreta, ActualPoints, nrGarave;
  + **Methods:**
* ShfaqStatistikaShoferi(emriShoferit) //lexon te gjitha properties qe ka klasa Formula1Shofer nga objektVektori Shofer per nje shofer te dhene nga perdoruesi
* ShfaqStatistikaTeGjitheShoferet() //ne therritje te kesaj metode te lexohen nga objektVektori Shofer te gjithe shoferet (bashke me statistikat per cdo shofer) i shfaqen perdoruesit ne rend zbrites bazuar ne fushen ActualPoints. Nese kemi dy shofere me te njejtat pike ka perparesi shoferi me me shume vende te para te fituara.
* **Gara:** 
  + **Properties:** 
    - String Data, emriShoferit, emriSkuadres;
    - Int Pozicioni;
  + **Methods:**
* add() //ben shtimin e informacionit per nje gare ne file (gara eshte unike nga data qe ka). Informacioni qe shtojme ne objektVektorin Garat, permban disa rreshta ku ne secilin rresht kemi daten e garen, emrin e shoferit, emrin e skuadres dhe pozicionin. Gjithashtu pasi gara shtohet ne file duhet te perditesohen te dhenat e shofereve qe kane te bejne me numrin e fitoreve ose piket.

# Shenime:

* Cdo klase duhet te kete file (.java) perkates ne projekt (dmth jo disa klasa brenda nje file)
* Filet (.txt) qe do te bejne ruajtjen e informacionit do te jene 2 (shoferet.txt, garat.txt)
* Access Modifier: public nuk duhet te perdoret kudo por vetem per metodat te cilat duhet ti aksesojme ne klasat e tjera.
* Menyra se si do te kaloje informacioni nga perdorusi ne file dhe anasjelltas do te behet si me poshte:

Klasa kryesore e app

Class

Perdoruesi input/output

File.txt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Informacioni qe perdoruesi merr nga aplikacioni ose jep nga tastiera | Klasa perkatese (psh Shofer) ka metoda (si psh add() )te cilat informacionin e marr nga perdoruesi e vendosin ne objekt vektorin perkates te klases | Klasa kryesore ku do te therriten klasat e tjera dhe ku do te vendoset metoda main() eshte Formula1MenaxhimKampionati. Ketu bejme kalimin nga objekt-vektori ne file ose anasjelltas |  |