



1.1. Krijoni klasën **Sportisti** që ka atributet: **id** [readonly], **emri**, **mosha** si dhe **gjinia** [M-mashkull, F-femer]

- a) Ofroni konstruktorin që pranon që të katër parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.
- b) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju e shihni të nevojshme
- c) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Sportisti** në formatin:

<id> : <emri> <mashkull / femer> <mosha> vjeç

- d) Ofroni metodën për krahasimin e dy objekteve **Sportisti**.

Vini re: Dy sportistë janë të njëjtë nëse kanë **id** të njëjtë.

1.2. Krijoni klasën **Futbollisti** që është një **Sportist** dhe ka atributin **numri**.

- a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju e shihni të nevojshme
- b) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Futbollisti** në formatin:

Futbollisti <id> : <emri> <mashkull / femer> <mosha> vjeç – nr: <numri>

1.3. Krijoni klasën **Karateisti** që është një **Sportist** dhe ka atributin **stili**.

- a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju e shihni të nevojshme
- b) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Karateisti** në formatin:

Karateisti me stil <stili> - <id> : <emri> <mashkull / femer> <mosha> vjeç

1.4. Krijoni klasën **EkipiOlimpik** që ka atributin **emri**, dhe përmban një varg ku do të ruhen **Sportistë**.

- a) Ofroni konstruktorin e kësaj klase, i cili pranon emrin si dhe numrin e sportistëve.
- b) Ofroni metodën **ekziston** e cila tregon nëse një sportist është pjesë e ekipit olimpik. Sportisti t’i dërgohet metodës si parametër.
- c) Ofroni metodën **shtoSportistin** që e shton një sportist në varg nëse nuk ekziston dhe ka vend në varg.
- d) Ofroni metodën **shtypFutbollistetGjinia** që i shtyp futbollistët e një gjinie të caktuar. Gjinia i dërgohet metodës si parametër.
- e) Ofroni metodën **shtypKaratistetMeTeRi** që i shtyp karateistet më të ri se një moshë e caktuar. Mosha i dërgohet metodës si parametër.
- f) Ofroni metodën **ktheNumrat** që i kthen sportistët me numër më të madh se një vlerë e caktuar. Vlera e numrit i dërgohet metodës si parametër.
- g) Ofroni metodën **fshijSipasStilit** që si parametër pranon stilin dhe fshin sportistet që e kanë atë stil dhe si rezultat e kthen sa sportiste janë fshirë.

Vini re: Duhet të merreni me hapësirat e zbrazëta që mbesin nga fshirja.

- h) Ofroni metodën **main** dhe krijoni një instancë të klasës **EkipiOlimpik** me emrin “Kosova Team” që mund të ketë 25 sportistë, shtoni disa sportistë dhe të testohen të gjitha metodat.



2.1. Krijoni klasën **Pajisja** që ka atributet: **numriSerik** [readonly], **prodhuesi**, **voltazhi** si dhe **kategoriaShpenzuese** (p.sh. A, B, ..., F)

- a) Ofroni konstruktorin që pranon që të katër parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.
- b) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju e shihni të nevojshme
- c) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Pajisja** në formatin:

<numriSerik> : <prodhuesi> <voltazhi> - <kategoriaShpenzuese>

- e) Ofroni metodën për krahasimin e dy objekteve **Pajisja**.

Vini re: Dy pajisje janë të njëjtë nëse kanë **numrin serik** të njëjtë.

2.2. Klasa **Enelaesja** është një **Pajisje** dhe ka atributin **nrProgrameve**.

- a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju e shihni të nevojshme
- b) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Enelaesja** në formatin:

Enelaesja me < nrProgrameve> programe - <numriSerik> : <prodhuesi> <voltazhi> - <kategoriaShpenzuese>

2.3. Krijoni klasën **MP3Player** që është një **Pajisje** dhe ka atributin **memoria**.

- a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju e shihni të nevojshme
- b) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **MP3Player** në formatin:

MP3Player - <numriSerik> : <prodhuesi> <voltazhi> - <kategoriaShpenzuese> : <memoria> GB

2.4. Krijoni klasën **Dyqani** që ka atributin **emri** , dhe përmban një varg ku do të ruhen **Pajisje**.

- a) Ofroni konstruktorin e kësaj klase, i cili pranon emrin si dhe numrin e pajisjeve.
- b) Ofroni metodën **ekziston** e cila tregon nëse një pajisje gjendet në dyqan. Pajisja t’i dërgohet metodës si parametër.
- c) Ofroni metodën **shtoPajisjen** që e shton një pajisje në varg nëse nuk ekziston dhe ka vend në varg.
- d) Ofroni metodën **shtypEnelareseKategoria** që i shtyp enëlarëset e një kategorie shpenzuese të caktuar. Kategoria i dërgohet metodës si parametër.
- e) Ofroni metodën **shtypMP3Voltazhi** që i shtyp Mp3Player-et me voltazh më të madh se një voltazh i caktuar. Voltazhi i dërgohet metodës si parametër.
- f) Ofroni metodën **ktheNumriProgrameve** që i kthen pajisjet me një numër të programeve të caktuar. Numri i programeve i dërgohet metodës si parametër.
- g) Ofroni metodën **fshijSipasMemories** që si parametër pranon memorien dhe fshin pajisjet me atë memorie dhe si rezultat e kthen sa pajisje janë fshirë.

Vini re: Duhet të merreni me hapësirat e zbrazëta që mbesin nga fshirja.

- h) Ofroni metodën **main** dhe krijoni një instancë të klasës **Dyqani** me emrin “ABC Shop” që mund të ketë 50 pajisje, shtoni disa pajisje dhe të testohen të gjitha metodat.