

Oldd meg az alábbi feladatot:

- Írj egy *Szuperhos* interfészt, ami egy *legyöziE* metódust tartalmaz. A metódus paramétere egy *Szuperhos*, és egy logikai értékkel tér vissza. Legyen egy *mekkoraAzEreje* metódusa is, ami nem kér paramétert, és a *Szuperhos* erejét fogja visszaadni.
- Írj *Milliardos* interfészt, ami egy visszatérés nélküli *kutyutKeszit()* metódust tartalmaz
- Írj egy *Bosszuallo* absztrakt osztályt, ami implementálja a *Szuperhos* interfészt.
 - Az osztály a következő *private* láthatóságú adattagokkal rendelkezik: egy lebegőpontos szuperero, és egy logikai *vanEGyengesege*.
 - Az osztály rendelkezzen paraméteres konstruktorral, ami beállítja az adattagokat. Legyen egy *public megmentiAVilagot* absztrakt metódusa, ami egy logikai értékkel tér vissza. Valósítsd meg továbbá az interfész metódusait. Az erő lekérdezésekor add vissza a *Bosszuallo* szupererejét. Egy *Bosszuallo* egy *Bosszuallo* szuperhőst akkor tud legyőzni, ha annak van gyengésege, és ereje kisebb, mint az övé. Batman-t csak akkor tudja legyőzni, ha ereje kétszer nagyobb.
 - Az osztálynak legyen továbbá *getter* és *setter* metódusa az adattagjaihoz, és legyen szöveges formára alakítható, kiírva az adattagok értékét.
- Írj egy *Vasember* osztályt, ami a *Bosszuallo* leszármazottja, és megvalósítja a *Milliardos* interfészt.
 - Az osztálynak egy *default* konstruktora legyen, ami beállítja a *Vasember* tulajdonságait. A *Vasember* szuperereje 150, és van gyengésege.
 - Ha a *Vasember* kütyüt készít, akkor szuperereje nőjön ereje egy 0-10 közötti véletlenszerű lebegőpontos számmal.
 - A *Vasember* akkor menti meg a világot, ha a szuperereje nagyobb, mint 1000.
 - Az osztály legyen továbbá szöveges formára alakítható. Az adattagok értékein kívül írja ki azt is, hogy a *Vasemberről* van szó.
- Írj egy *Batman* osztályt, ami implementálja a *Szuperhos* és *Milliardos* interfészeket.
 - Az osztálynak legyen egy lebegőpontos leleményesség adattagja.
 - Az osztály rendelkezzen egy *default* konstruktorral, ami 100-ra állítja az adattag értékét. A metódusai az alábbiak szerint legyenek megvalósítva: *Batman* ereje a leleményességének kétszeresével egyezik meg, és bármilyen *Szuperhőst* képes legyőzni, akinek ereje kisebb, mint *Batman* leleményessége. Ha *Batman* kütyüt készít, akkor a leleményessége 50-el nő.
 - Az osztály legyen szöveges formára alakítható, ami kiírja, hogy *Batmanról* van szó, és megadja a leleményességét.
- Írj egy *Kepregeny* nevű futtatható osztályt. Az osztály rendelkezzen egy *szereplok* statikus függvénnyel, ami egy fájl elérési útját várja paraméterül, visszatérése pedig *void*. A metódus feladata, hogy a fájlból beolvasott sorokat feldolgozza, és létrehozzon belőlük *Batman*, vagy *Vasember* objektumpéldányokat, majd ezekre meghívja a *kutyutKeszit* metódust annyiszor, ahányszor az aktuális sor írja. Ezeket egy közös kollekcióban tárolod le. Készíts továbbá egy *szuperhosok* statikus metódust, ami végigmegy a tárolóban tárolt szuperhősökön, és kiírja őket. Hívd meg a *main* függvényben sorban a fenti két metódust. Minden esetleges kivételt (főleg: *IOException*) kezelj le vagy kivétel specifikációval, vagy *try* blokkban!
Egy minta fájl felépítése az alábbi:
Vasember 5
Batman 8