Futóverseny

A feladat célja, hogy készíts egy programot, amely megtartott futóversenyeket modellez. A rendszerben legyenek futók, versenytípusok, és a versenyt irányító szervezők. Az alábbiakban különböző C# fogalmakat alkalmazunk, mint az interfészek, absztrakt osztályok és az öröklődés.

Entitás

1. Versenyző
2. Versenytípus
3. Versenyszervező
4. Futas – Egy adott versenyen teljesített időpontok. Mikor, meddig, mennyit.

Szabályok (Interface)

1. Versenyző interface
   * Azonosító (id)
   * Név
   * Neme
2. Versenytípus interface
   * Azonosító (id)
   * Pálya hossza
   * Dátum – Mikor volt a verseny
3. Szervező interface
   * Azonosító (id)
   * Regisztrálás(versenytípus, versenyző)

Osztályok (class):

1. Veresenyzo class : IVersenyző interface
   1. Eredmenyek
      1. Milyen versenyen (versenytipus)
      2. Futas
   2. Interface metódusait kifejteni
   3. Legjobb eredmény (függvény) – szövegesen: versenytípus, mikor, teljesítmény
   4. EredmenyMentese(versenyTipus, Futas)
2. Futas class
   1. Mikor indult – futás kezdete (időpont)
   2. Mikor fejezte be – futás vége (időpont)
   3. Teljesitmeny: Mennyi idő alatt futotta le (függvény) – perc+másodperc
3. Versenytipus class : IVersenytipus interface
   1. Interface metódusait kifejteni
4. Szervező class: ISzervezo interface
   1. Interface metódusai