

# Ruhák, ruhásbolt

## Készítsen Ruha néven osztályt az alábbiakkal:

### Mezők:

- Azonosító: szöveges típus
- Nem: felsorolás típus (enum): férfi, női, unisex
- Gyártó: szöveges alapú
- Ár: egész típusú
- Szín: szöveges mező (+ készítsen osztályt a színhez, benne 3 mezővel: red, green, blue, ezeket kívülről nem lehessen módosítani ezeket, konstruktor állítja be.)

### Konstruktorok:

- Bekér minden adatot
- A nem-en kívül mindent bekér, azt beállítja unisex-re (Ez a konstruktor meghívja az előzőt)

### Propertyk:

- Gyártó: Nagybetűvel kezdődik, legalább 3 karakter, a settere private
- Ár: nem lehet negatív vagy nulla
- Nem: csak egyszer lehet beállítani
- Szín: settere private
- Azonosító: pontosan 8 karakter, ha nagyobb, nem fogadjuk el, ha kisebb, akkor balról nullákkal kitöltjük, hogy 8 karakter legyen, csak egyszer lehet beállítani, a settere private

### Metódusok:

- Készítse el a ToString() metódust, ami ízlésesen kiírja a Ruha összes adatát
- +: Készítse el az Equals() metódust. Kettő ruha akkor egyezik meg, ha megegyezik az azonosítójuk és a gyártójuk.

## Készítsen konténerosztályt Ruhásbolt néven:

### Mezők:

- Lista, ami ruhákat tartalmaz
- Név: a ruhásbolt neve

## **Konstruktorok:**

- Bekéri a ruhásbolt nevét, és inicializálja a listát

## **! A lekérdezések esetén figyeljünk a klónozásra !**

## **Metódusok:**

- UjRuha: bekéri egy ruhának az összes adatát, megnézi, hogy tartalmaz-e már ilyen ruhát (megegyezik-e az azonosítójuk és a gyártójuk), ha igen, kivételt dob, egyébként elkészíti az új példányt és eltárolja a listában (+: Contains használata)
- AdottSzínuRuhak: paraméterben bekér egy színt, és visszaadja az olyan színű ruhákat tartalmazó listát

## **Propertyk:**

- OsszesRuha: az összes ruhával visszatérő property
- FerfiRuhak: visszatér az összes férfi ruhával a boltban
- LegolcsobbRuha: Kikerese a legolcsóbb ruhát, és visszatér azzal

## **Indexer:**

- Azonosító alapján kikeres egy ruhát
- Index(szám) alapján kikeres egy ruhát a listából

## **Főprogram**

- Hozzon létre a ruhásboltból egy példányt és töltse fel ruhákkal
- Írassa ki az összes ruhát, ami bekerült a boltba.
- Próbálja ki a ruhásbolt összes metódusát, propertyjét
- Az indexerek segítségével írasson ki egy tetszőleges ruhát a boltból