

Jesteś właścicielem wypożyczalni samochodów. Wśród Twojej floty znajdują się takie jednostki:

- Osobowy,
- Cieżarowy,
- Motor.

Każda jednostka posiada właściwości (niezmienne) :

- Nazwa,
- Pojemnosc,
- MaseDopuszczalna.

Każda jednostka posiada właściwości:

- Kolor,
- Wartosc
- Zasieg.

Zaimplementuj interfejs Kolekcja zawierający metody:

- boolean add(T) – dodaje element do wypożyczalni, zwraca TRUE w przypadku powodzenia,
- boolean delete(T) – usuwa element z wypożyczalni, zwraca TRUE w przypadku powodzenia,
- List<T> getAll() – zwraca wszystkie elementy wypożyczalni,
- T getCar(int index) – zwraca konkretny element wypożyczalni.

Zaimplementuj klasę Wypozyczalnia implementującą interfejs Kolekcja. Klasa musi zapewniać możliwość zmiany zasięgu, wartości oraz koloru. Pojazdy można sortować po nazwie (Compararor) oraz po masie dopuszczalnej (Comparable). Dodanie lub usunięcie pojazdu powoduje zmianę łącznej wartości floty wypożyczalni. Dodaj co najmniej po 2 pojazdy w każdego typu jednostki. Nie jest możliwe stworzenie pojazdu bez ustalonych cech.

Punktacja:

2pkt - poprawne zdefiniowanie struktury klas pojazdów oraz wymaganych metod, klasy bazowej oraz interfejsu.

1pkt - konstruktor pojazdu powinien przyjmować jako parametry wszystkie cechy pojazdu

1pkt - nie jest możliwe stworzenie pojazdu bez ustalonych cech

1pkt - w pojeździe jest możliwa aktualizacja tylko i wyłącznie pól dozwolonych w opisie zadania

1pkt - Wypożyczalnia umożliwia dodawanie i usuwanie pojazdów

1pkt - Program wypisuje na ekranie zawartość wypożyczalni w postaci [Typ pojazdu, wszystkie atrybuty oddzielone przecinkiem]

1pkt – poprawne posortowanie i wypisanie na ekranie posortowanych pojazdów wypożyczalni, zarówno po nazwie jak i dopuszczalnej masie.

Ocena:

4pkt - 3

5pkt - 3,5

6pkt - 4

7pkt - 4,5

8pkt – 5

Czas:

45 min