

1. Hozz létre egy új projektet **SzuperhosProjekt** néven.
2. Írj egy **Szuperhos** interfészt, ami egy `legyozE` 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.
3. Írj **Milliardos** interfészt, ami egy visszatérés nélküli `kutyutKeszit()` metódust tartalmaz
4. Írj egy **Bosszuallo** absztrakt osztályt, ami implementálja a `Szuperhos` interfészt.
  - Az osztály a következő `private` láthatóságú adattagokkal rendelkezik: egy `lebegőpontos szuperero`, és egy logikai `vanEGyengesége`.
  - 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 gyengesége, 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.
5. 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 gyengesége.
  - Ha a `Vasember` kutyut 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.
6. Írj egy **Batman** osztályt, ami implementálja a `Szuperhos` és `Milliardos` interfészeket.
  - Az osztálynak legyen egy `lebegőpontos` `lelemenyessag` adattagja.
  - Az osztály rendelkezzen egy `default` konstruktorral, ami 100-ra állítja az adattag értékét. A metódusai az alábbiak szerint legyenek megvalósítva: `Batman` ereje a `lelemenyessag`ének kétszeresével egyezik meg, és bármilyen `Szuperhőst` képes legyőzni, akinek ereje kisebb, mint `Batman` `lelemenyessag`é. Ha `Batman` kutyut készít, akkor a `lelemenyessag`é 50-el nő.
  - Az osztály legyen szöveges formára alakítható, ami kiírja, hogy `Batmanról` van szó, és megadja a `lelemenyessag`ét.
7. Írj egy **Kepregeny** nevű futtatható osztályt. Az osztály rendelkezzen egy szereplok statikus függvényvel, 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 tárold le.
8. Készíts továbbá egy szuperhosok statikus metódust, ami végigmegy a tárolóban tárolt szuperhősökön, és kiírja őket.
9. 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