

Készítsen Java nyelvű programot az alábbi problémára! A rendelkezésre álló idő 60 perc. A forrásállományokat letisztázva a "L:\sajátnév\" könyvtárba mentse el! Működése során a példaprogram jelenítsen meg tájékoztató szövegeket aktuális állapotáról!

Alapfeladat (0..2 pont)

Készítsen kétujjas snóblijátékot! Ebben a játékban két játékos, O és E egyidejűleg felmutatja egy vagy két ujját. Legyen az ujjak összes száma f. Ha f páratlan, akkor O kap f dollárt E-től, ha f páros, akkor E kap f dollárt O-tól.

Készítsen **Jatekos** interfészt, ami előírja az int getűjjakszama() metódus létrehozását! Hozza létra az **Ember** és a **Gep** osztályokat, amelyek megvalósítják a fenti interfészt! A **Gep** használjon véletlenszám-generátort a visszaadott érték meghatározásához, az **Ember** olvasson a szabvány bemenetről! Az Ember k megadásával (és θ visszaadott értékkel) jelzi, hogy ki kíván szállni a játékból. Készítsen **Bank** osztályt, ami utasítja a két játékost a tippjeik megadására, nyilvántartja, melyik játékosnak mennyi pénze van (kezdetben 0-ról indulnak), és tájékoztató üzeneteket helyez el a képernyőn.

Készítsen **Teszt** osztályt, amivel ellenőrizhető valamennyi osztály és metódus helyes működése!

Csak a tisztán objektum-orientált alapelveknek megfelelő megoldás értékelhető! (Pl. csak az összetartozó tulajdonságok kerülnek egy osztályba, az osztályok nem tartalmaznak nyilvános adattagokat (kivéve konstansok), stb.)

Ha az alapfeladat készen van, akkor rátérhet a plusz feladatokra. Amelyik választott feladatot megoldotta, azt jelezze a feladat előtti négyzetbe írt x-szel! (Csak az Ön által megjelölt részfeladatokat pontozzuk!) Minden megoldott részfeladat 1-1 további pontot ér.

- ☐ Amennyiben parancssori paramétert adnak meg, akkor a **Bank** osztály valamennyi tájékoztató üzenetét írja ki az ilyen nevű szöveges fájlba is!
- ☐ Kilépés előtt jelenítse meg táblázatos formában, hogy a felmutatott ujjak négy lehetséges változatából hány fordult elő! Pl.

```
| 0:1 | 0:2 |
----+----+
E:1 | 3 | 4 |
----+---+
E:2 | 5 | 8 |
```

☐ A program indításkor jelezze ki, hogy mikor kezdődött a játék (formátum: 2010. 05. 21. 10:23), leálláskor pedig közölje azt is, hogy hány másodpercen át futott a szoftver!