1. Напишете клас Еngineer (инженер) с полета име, фирма и персонален номер (id) във вида (2 букви, 4 цифри и град, например АА1245Бургас). За класа Еngineer напишете:
   1. стандартните методи (конструктори, get& set, toString() )
   2. методи geyDigits () и getCity() които извличат и връщат цифрите/ града от персоналния номер, съответно.

В главната функция създайте обекти от клас Еngineer и илюстрирайте използването на методите му.

1. Създайте интерфейс ReadAndSaveable с два метода :

void read(String filename) ; *//чете от файл*

void save(String filename) ; *// записва във файл*

1. Създайте клас SoftwareEngineer, наследник Еngineer и реализиращ интерфейса ReadAndSaveable, с допълнително поле ArrayList<> - списък от владеените програмни езици.

За класа SoftwareEngineer напишете:

* стандартните методи (конструктори, get& set, toString() ) , като get & set да работят и за отделни елементи на ArrayList<> ,
* addLanguage() за добавяне на програмен език в списъка
* removeLanguage() – за премахване на език
* searchPL(), който проверява дали софтуерният инженер владее даден език.

И за трите последни метода прорамният език се задава като параметър.

В главната функция:

1. Създахте SoftwareEngineer с всички написани конструктори и изпълнете за тях всички достъпни методи (наследени и добавени)
2. Създайте ArrayList<> от тип SoftwareEngineer и го запълнете
3. Въведете програмен език от конзолата
4. Изведете списък с имената, фирмите и града на софтуерните инженери, които владеят въведения в т.3 език.

*Подсказка. Методът read() служи за прочитане на стойностите на полетата на обект, който е създаден с конструктора по подразбиране. Прочетените данни се задават като стойности на полетата със съответните методи set() или се добавят в списъка програмни езици, aко в конструктора по подразбиране той е празен. Ако във Вашата реализация конструкторът по подразбиране е запълнил списъка с езици, те предварително се изчистват с метода clear() на класа ArrayList<>, след което се добавят прочетените езици. Четенето направете по познатия от предните лекции начин – чрез обект Scanner, свързан с файл.*

При изпращане на ДР естествено трябва да прикачите и файлът с данни за този метод.