

Kocsmaszimulátor

```
class Ember {  
    private string nev;  
    private int kor;  
    private bool ferfi;  
  
    // konstruktorok  
  
    // getterek és szetterek  
}
```

Bővítsük ki a már létező Ember osztályt egy privát *pénz*, és *részegség* int, és egy *kocsmában* boolean változókkal. Legyen egy új konstruktor, ez fogadjon a már meglévő paramétereken kívül egy pénz paramétert is, amit állítson be az Ember pénzének. A részegség 0, a kocsmában false legyen alapértelmezetten. Legyen az Embernek egy *iszik(Kocsmáros kocsmáros)* metódusa, ami egy Kocsmárost vár majd. Ha ezt meghívják, akkor ha az illető a kocsmában van, fogyjon 1 a pénzéből, nőjön 1-gyel a részegsége, generáljon 1 koszos poharat, és adjon 1 pénzt a kocsmárosnak, akit paraméterül kapott. Majd látjuk, hogy a poharat hova kell eltárolni, és mi a Kocsmáros. Ha nincs a kocsmában, akkor írjon ki egy üzenetet erről. Legyen egy *alszik()* metódusa is, ami nullázza a részegséget és kiírja, hogy elaludt, egy *hazamegy()* metódusa, ami false-ra állítja a kocsmában változót, és egy *jön()* metódusa, ami true-ra. Ezekről is történjen kiírás.

Legyen egy Kocsmáros osztály is. Neki is legyen privát *pénze*, amit konstruktorban is meg lehet adni. Az összes kocsmáros ugyanazokon a *koszos poharakon* osztozzon (static), és legyen egy *elmos()* metódusa, ami csökkentti eggyel a koszos poharak számát, és kiírja, hogy elmosott egy poharat. Ha nincs koszos pohár, akkor azt írja ki.

Legyen egy Ital osztály is, aminek a következő privát tulajdonságai lesznek: *ár*, *alkoholtartalom*.

Az Embernek legyen egy olyan *iszik* metódusa is, aminek fejléce *iszik(Kocsmáros kocsmáros, Ital ital)*, azaz italt is tud fogadni. Ekkor az ital árát adja át az Ember a Kocsmárosnak 1 helyett. Az Ember részegsége az ital alkoholtartalmával nőjön.

Ha a részegség eléri a 40-et, akkor az Ember mindkét *iszik()* függvényénél automatikusan aludjon el.

Az összes osztály privát változóihoz legyenek getter, setter metódusok, és az osztályokhoz értelmes *toString* metódus.

Legyen egy main függvény, mondjuk Main nevű osztályban, itt írjatok egy rövidke futtatást, amiben eljátszogatok egy kicsit az emberekkel, bemutatok pár esetet, iganak, aludjanak, stb...