Z dokumentového serveru si stáhněte BlueJ projekt ghosts.

V projektu je třída **Ghost**, která představuje strašidlo. Třída má následující datové atributy:

- name (textový řetězec)
- aura (desetinné číslo)
- materialized (logická hodnota)

Jméno (name) je identifikátor strašidla. Dva objekty se stejným jménem jsou považovány za totéž strašidlo. Aura (aura) je číslo udávající chování a sílu strašidla. Zlá strašidla mají zápornou auru, hodná strašidla mají kladnou auru, čím je aura vzdálenější od čísla nula (jinými slovy čím je absolutní hodnota aury větší než nula), tím je strašidlo silnější. Materializované (materialized) je logická hodnota, která říká, zda je strašidlo aktuálně někde zhmotněné a skutečně straší, nebo jestli "odpočívá".

Třída má parametrické konstruktory pro zadání jména a dalších atributů, gettery pro všechny atributy, settery pro atributy aura a materialized, metody pro zjištění, zda je strašidlo hodné, nebo zlé, a překryté metody equals a hashCode.

Vaším úkolem je doimplementovat metody ve třídě **GhostRegister**, která představuje centrální evidenci strašidel. Aktuálně jsou ve třídě připravené metody addGhost (slouží pro přidání nového strašidla do evidence) a getAllGhosts (slouží pro získání kolekce všech strašidel v evidenci). Tyto metody budou potřeba pro implementaci testů.

Do třídy je třeba přidat následující metody:

- public String getTestVariant()
 - o Tato metoda vrátí textový řetězec s označením varianty testu (ve Vašem případě G32).
- public int removeInactiveEvilGhosts()
 - Tato metoda odebere z evidence všechna zlá strašidla (s aurou menší než nula), která nejsou materializovaná (aktuálně nikde nestraší). Návratovou hodnotou metody je počet strašidel, která byla z evidence odebrána.

Pro Vámi implementovanou metodu je nutné vytvořit také automatizovaný test ve třídě **GhostRegisterTest**, který ověří, že se metoda chová správně. (*Test stačí vytvořit pro metodu, která skutečně pracuje s evidencí strašidel, metodu getTestVariant testovat nemusíte.*)

V testu nezapomeňte ověřit chování metody v neobvyklých situacích (volání s neobvyklými parametry, volání s parametry nastavenými na hodnotu null, volání ve chvíli, kdy je evidence prázdná apod.). Metoda by za žádných okolností neměla vyhodit výjimku.