

# Sportolók feladat

---

Készíts egy *Sportolo* nevű osztályt, amely a következőket tartalmazza:

- Egy csak olvasható név adattagot (*nev*)
- Egy egész számokat tartalmazó tömböt, mely a sportoló maximum 20 eredményét tartja nyilván (*eredmenyek*)
- Egy adattagot, amelyben tároljuk, hogy a sportolónak hány eredménye van nyilvántartva (*eszam*)
- Egy az egyéni legjobb eredményt tartalmazó tulajdonságot (*PB*)
- Egy a világrekord tárolására alkalmas osztály szintű tagot, melyben a sportolók elért eredményei közül a legjobb értéket tároljuk (*WR*)
- Egy kategória tagot, melynek az értékei csak a következők lehetnek: amatőr, profi, klasszis (*katgoria*). A kategória értéke a következőképpen alakul:
  - Ha a sportoló PB-je kisebb, mint a WR 30%-a, akkor amatőr,
  - ha ennél nagyobb, de kisebb, mint a WR 75%-a, akkor profi,
  - s ha ennél is jobb, akkor klasszis.
- Egy konstruktort, amely megkapja a sportoló nevét. Minden sportoló amatőr kategóriával indul, és nincs eredménye nyilván tartva.
- Egy metódust *UjEredmeny* néven, amely paraméterként kapja az adott sportoló új eredményét. Ilyenkor a kategóriáját mindenképpen felül kell vizsgálni, és figyelni kell arra is, hogy nem ez lesz-e a PB vagy a WR értéke.
- Egy string értékkel visszatérő *MindenAdat* nevű metódust, mely egy formázott string-ként visszaadja a sportoló nevét, eredményeit, a legjobb eredményét, valamint a kategóriáját.

Készítsünk az osztályhoz egy kipróbáló programot:

- Készítsünk egy listát, amely a *Sportolo* osztályhoz tartozó objektumokat tárol!
- A felhasználó által megadott értékekkel tároljunk néhány sportolót!
- A sportolókhoz adjunk hozzá néhány eredményt!
- Jelenítsük meg a világrekordot tartó sportoló nevét, és a világrekord értékét!