



## USHTRIMI 8 “SHKENCA KOMPIJUTERIKE 1”

---

1. Krijoni klasën **DVDPlayer** që ka tri attribute: **nrSerik** [readonly], **marka** dhe **eshteHD**.
  - 1.1. Ofroni konstruktorin që pranon që të tri parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.
  - 1.2. Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju i shihni të nevojshme.
  - 1.3. Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Libri** në formatin:  
*nrSerik : marka – eshte/nuk eshte HD*
  - 1.4. Ofroni metodën për krahasimin e dy objekteve **DVDPlayer** për barazi.  
**Vini re:** Dy DVD Player janë të njëjtë nëse kanë **numrin serik** të njëjtë.
  - 1.5. Ofroni metodën **main** dhe krijoni 3 instanca të klasës **DVDPlayer**.
  - 1.6. Të thirren metodat e secilës instancë të krijuar (get, set, toString dhe equals).
2. Krijoni klasën **Vetura** që ka tri attribute: **nrTargave** [readonly], **modeli** dhe **vitiProdhimit**.
  - 2.1. Ofroni konstruktorin që pranon që të tri parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.
  - 2.2. Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju i shihni të nevojshme.
  - 2.3. Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Vetura** në formatin:  
*modeli - vitiProdhimit : nrTargave*
  - 2.4. Ofroni metodën për krahasimin e dy objekteve **Vetura** për barazi.  
**Vini re:** Dy vetura janë të njëjta nëse kanë **numrin e targave** të njëjtë.
  - 2.5. Ofroni metodën **main** dhe krijoni 3 instanca të klasës **Vetura**.
  - 2.6. Të thirren metodat e secilës instancë të krijuar (get, set, toString dhe equals).
3. Krijoni klasën **Sportisti** që ka tri attribute: **id** [readonly] , **emri**, **mosha** dhe **gjinia**.
  - 3.1. Ofroni konstruktorin që pranon që të katër parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.
  - 3.2. Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju i shihni të nevojshme.
  - 3.3. Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Sportisti** në formatin:  
*id: emri mashkull/femer mosha vjec*
  - 3.4. Ofroni metodën për krahasimin e dy objekteve **Sportisti** për barazi.  
**Vini re:** Dy sportistë janë të njëjtë nëse kanë **id** dhe moshën e njëjtë.
  - 3.5. Ofroni metodën **main** dhe krijoni 3 instanca të klasës **Sportisti**.
  - 3.6. Të thirren metodat e secilës instancë të krijuar (get, set, toString dhe equals).

4. Krijoni klasën **Pajisja** që ka katër attribute: **numriSerik** [readonly], **prodhuesi**, **voltazhi** dhe **kategoriaShpenzuese** (p.sh. A, B,...,F).
  - 4.1. Ofroni konstruktorin që pranon që të katër parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.
  - 4.2. Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju i shihni të nevojshme.
  - 4.3. Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Pajisja** në formatin:  
*numriSerik : prodhuesi voltazhi - kategoriaShpenzuese*
  - 4.4. Ofroni metodën për krahasimin e dy objekteve **Pajisja** për barazi.  
**Vini re:** Dy pajisje janë të njëjta nëse e kanë numrin serik të njëjtë.
  - 4.5. Ofroni metodën **main** dhe krijoni 3 instanca të klasës **Pajisja**.
  - 4.6. Të thirren metodat e secilës instancë të krijuar (get, set, toString dhe equals).
5. Krijoni klasën **Kafsha** që ka tri attribute: **lloji** [readonly], **emri** dhe **mosha**.
  - 5.1. Ofroni konstruktorin që pranon që të tri parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.
  - 5.2. Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju i shihni të nevojshme.
  - 5.3. Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Kafsha** në formatin:  
*lloji - emri ka moshen mosha*
  - 5.4. Ofroni metodën për krahasimin e dy objekteve **Kafsha** për barazi.  
**Vini re:** Dy kafshë janë të njëjta nëse kanë lloj, emër dhe moshë të njëjtë.
  - 5.5. Ofroni metodën **main** dhe krijoni 3 instanca të klasës **Kafsha**.
  - 5.6. Të thirren metodat e secilës instancë të krijuar (get, set, toString dhe equals).