



USHTRIMI 9 “SHKENCA KOMPIJUTERIKE 1”

1. Detyra 1

1.1. Krijoni klasën **Pajisja** që ka katër attribute: **numriSerik** [readonly], **prodhuesi**, **voltazhi** dhe **kategoriaShpenzuese** (p.sh. A, B,...,F).

1.1.1. Ofroni konstruktorin që pranon që të katër parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.

1.1.2. Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju i shihni të nevojshme.

1.1.3. Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Pajisja** në formatin:
numriSerik : prodhuesi voltazhi - kategoriaShpenzuese

1.1.4. Ofroni metodën për krahasimin e dy objekteve **Pajisja** për barazi.

Vini re: Dy pajisje janë të njëjta nëse kanë numër serik të njëjtë.

1.2. Krijoni klasën **Dyqani** që ka atributin readonly **emri** dhe përmban një varg ku do të ruhen pajisjet e dyqanit.

1.2.1. Ofroni konstruktorin e kësaj klase, i cili pranon emrin si dhe numrin e pajisjeve të dyqanit.

1.2.2. Ofroni metodën **ekziston** e cila tregon nëse një pajisje gjendet në dyqan. Pajisja t’i dërgohet metodës si parametër.

1.2.3. Ofroni metodën **shtoPajisjen** që e shton një pajisje në varg nëse nuk ekziston dhe ka vend në varg.

1.2.4. Ofroni metodën **shtypPajisjet** që shtyp të gjitha pajisjet që gjenden në varg.

1.2.5. Ofroni metodën **main** ku do të krijohet një instancë e klasës Dyqani me emrin “Neptun”, me së paku 5 pajisje, dhe shtoni disa pajisje.

1.2.6. Të testohet a ekziston pajisja “1234-A: Apple 120 - A” dhe të shtypen të gjitha pajisjet.

2. Detyra 2

2.1. Krijoni klasën **Kafsha** që ka tri attribute: **lloji** [readonly], **emri** dhe **mosha**.

2.1.1. Ofroni konstruktorin që pranohet që të tri parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.

2.1.2. Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju i shihni të nevojshme.

2.1.3. Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Kafsha** në formatin:

lloji - emri ka moshën mosha

2.1.4. 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.

2.2. Krijoni klasën **KopshtiZoologjik** që ka atributet readonly **emri** dhe **lokacioni**, si dhe përmban një varg ku do të ruhen kafshët e kopshtit.

2.2.1. Ofroni konstruktorin e kësaj klase, i cili pranohet emrin, lokacionin, si dhe numrin e kafshëve të kopshtit.

2.2.2. Ofroni metodën **ekziston** e cila tregon nëse një kafshë gjendet në kopsht. Kafsha t'i dërgohet metodës si parametër.

2.2.3. Ofroni metodën **shtoKafshen** që e shton një kafshë në varg nëse nuk ekziston dhe ka vend në varg.

2.2.4. Ofroni metodën **shtypKafshet** që shtyp të gjitha kafshet që gjenden në varg.

2.2.5. Ofroni metodën **main** ku do të krijohet një instancë e klasës KopshtiZoologjik me emrin "Bota e kafsheve" dhe lokacionin „Shkup“, me së paku 8 kafshë dhe shtoni disa kafshë.

2.2.6. Të testohet a ekziston kafsha "Tigri – Eli ka moshën 8" dhe të shtypen të gjitha kafshët.