



## USHTRIMI 12 – „SHKENCA KOMPJUTERIKE 1“

---

**Detyra:** Krijoni programin i cili mundëson shitjen e biletave në një kinema.

### **Klasa Bileta:**

- Klasa **Bileta** ka gjashtë attribute: **id** (numër i plotë 32 bit) atribut **readonly**, **filmi** (tekst) ,**ulësja** (numër+shkronjë), **cmimi** (numër me presje 64-bit), **orari** (tekst) dhe **kaZbritje** atribut **boolean**.
- Ofroni një konstruktor të vetëm që pranon që të gjashtë parametrat, të cilat edhe i përdorë për t'i inicializuar variablat e instancës.
- Për variablat më lartë, ofroni metodat **get** dhe **set** (ato të cilat ju i shihni të nevojshme). Te metoda **getCmimi**, nëse bileta është me zbritje, të aplikohet zbritja 15%.
- Ofroni metodën që përfaqëson objektin si String. Reprezentimi i një objekti të tipit **Bileta** në String duhet të jetë si vijon:

Bileta - **<id>** : **<filmi>** në orën **<orari>**

Ulësja: **<ulesja>**

Cmimi me/pa zbritje: **<cmimi>**

- Ofroni metodën që bën krahasimin për barazi të dy objekteve të tipit **Bileta**.  
Dy instanca të klasës **Bileta** janë të barabarta nëse kanë id, filmin, ulësen dhe orarin e njejtë.

### **Klasa Kinema:**

- Ka **emrin**, **lokacionin** dhe një **varg** ku vendosen (ruhen) **biletat**.
- Ofroni konstruktorin e klasës që pranon si parametra emrin, lokacionin dhe numrin e biletave në dispozicion për kinemanë.
- Ofroni metodën **shtoBiletën** që mundëson shtimin e një bilete në varg dhe tregon se sa elemente janë shtuar gjithsej, nëse **bileta** nuk ekziston në varg si dhe nëse ka vend të lirë.
- Ofroni metoden **fshijBiletën** që mundëson fshirjen e të gjitha biletave që kanë zbritje. Si rezultat të kthehet sa bileta janë fshirë.

**Veni re:** Duhet të përkujdeseni për hapësirat e zbrazëta pas fshirjes.

- Ofroni metodën **kalkuloFitimin** që kthen se sa ishte fitimi nga biletat e shitura për një film të caktuar. Filmi t'i dërgohet metodës si parametër – case insensitive.
- Ofroni metodën **filmatSipasOrarit** që kthen të gjitha biletat e filmave sipas orarit të caktuar.
- Ofroni metodën **shtypSipasUleseve** që shtyp të gjitha biletat e një rreshti të caktuar të ulëseve të një filmi të caktuar.
- Ofroni metodën **main** ku do të krijoni një instancë të klasës **Kinema** dhe të regjistroni në këtë kinema gjashtë bileta.
- Thirrni/afishoni të gjitha metodat e instancës.