

0. Stwórz nowy projekt – aplikacja konsolowa.

1. Stwórz abstrakcyjną klasę Danie. W tej klasie wykonaj następujące czynności:

a) dodaj dwa pola nazwa (typ string) i cena (double) z mod. protected

b) dodaj konstruktor z parametrami (string, double), który pobrane parametry ustawi odpowiednio jako pole nazwa i cena

c) dodaj wirtualną metodę bez parametru Info() z typem zwracanym void, która wyświetli na konsoli informacje o daniu np.:

Danie, nazwa: schabowy, cena: 15,34.

2. Stwórz klasę Zupa dziedziczącą z klasy Danie. W nowoutworzonej klasie wykonaj czynności:

a) dodaj konstruktor parametryczny

b) przesłoń metodę Info() tak, aby wyświetlała przez metodę Info() z klasy bazowej uzupełnioną o napis Zupa

np. Zupa:

Danie, nazwa: ogórkowa, cena:9

3. Stwórz klasę DanieGlowne dziedziczącą z klasy Danie. W nowej klasie wykonaj analogiczne czynności jak w poleceniu nr 2.

4. W klasie Program i metodzie Main wykonaj następujące czynności:

a) stwórz listę o nazwie dania przechowującą obiekty typu Danie

b) za pomocą odpowiednich konstruktorów parametrycznych dodaj na listę 5 różnych obiektów

c) wypisz zawartość listy na konsoli używając metody Info()

5. Do klasy Danie podepnij interfejs IComparable lub IComparable<T> i zaimplementuj metodę do porównywania tak, aby sortowanie odbywało się po cenie od najdroższej do najtańszej.

6. Uzupełnij kod stworzony w punkcie 4 następująco:

a) posortuj elementy na liście

b) wypisz je na konsoli używając metody Info()

7. Stwórz interfejs IRabat i dodaj w nim deklarację metody bez parametru Rabat() typu void.

8. Stwórz klasę Zamowienie. W nowoutworzonej klasie wykonaj czynności:

a) dodaj prywatne pola ileDan (typ int) i suma (double)

b) stwórz konstruktor parametryczny

c) zaimplementuj metodę z interfejsu tak, aby jeśli ileDan jest większe niż 10, to pole suma było zmniejszone o 10%

d) przesłoń metodę ToString() tak, aby zwracała informacje o zamówieniu np. Zamówienie, liczba dań: 5, suma: 113.

9. W klasie Program i metodzie Main wykonaj czynności:

a) oddziel linijką komentarza wcześniejszy kod

b) stwórz generyczną kolejkę zamówienia na obiekty typu Zamowienie

c) za pomocą konstruktora parametrycznego dodaj 7 pozycji na kolejkę

d) dla wszystkich obiektów z kolejki wywołaj metodę Rabat()

e) usuń wszystkie elementy z kolejki od pierwszego do ostatniego jednocześnie wyświetlając informacje o nich na konsoli

Punktacja

Polecenia 1-4 – łącznie 4 pkt

Polecenia 5-6 – łącznie 2 pkt

Polecenia 7-9 – łącznie 4 pkt.

Na ocenę dostateczną trzeba zdobyć min. 6 punktów.