

Zabawa z głęboką kopią

W całym projekcie (jeśli nie napisano inaczej wszystkie pola w klasach powinny być prywatne, modyfikator przy metodach może być dowolny).

0. Stwórz projekt aplikacja konsolowa.

1. Stwórz klasę Osoba z polami imie i nazwisko (oba typu string). Dodaj konstruktor z parametrami (string, string), które ustawiają pole imie i nazwisko.

2. Stwórz klasę Sportowiec z polem dane typu Osoba i liczbaMedali typu int. W klasie dodaj konstruktor z parametrami (string, string, int), który ustawi odpowiednio parametry: imie, nazwisko, iloscMedali.

3. Stwórz klasę Biegacz z polem zawodnik typu Sportowiec oraz rekord typu int. W tej klasie dodaj konstruktor parametryczny z parametrami (string, string, int, int), który ustawi parametry: imie, nazwisko, iloscMedali, rekord.

4. W klasie Biegacz stwórz metodę odpowiadającą mechanizmowi głębokiej kopii. W razie potrzeby dodaj brakujące metody.

5. W metodzie Main klasy Program stwórz obiekt typu Biegacz za pomocą konstruktora parametrycznego. Następnie skopiuj go za pomocą głębokiej kopii.