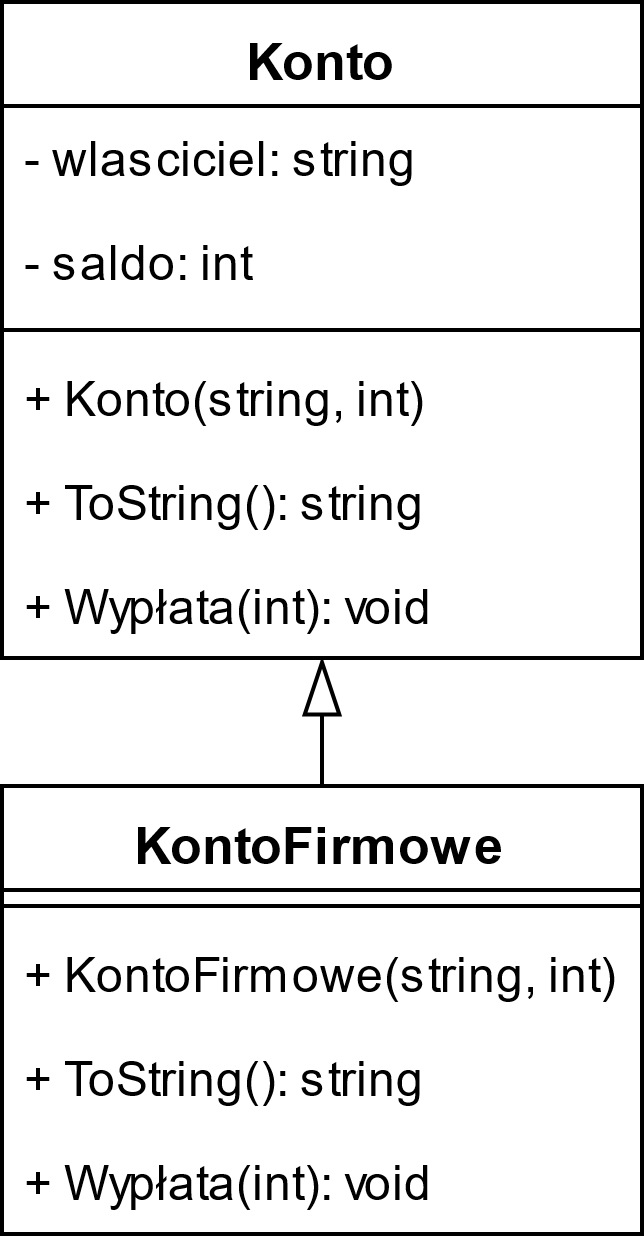
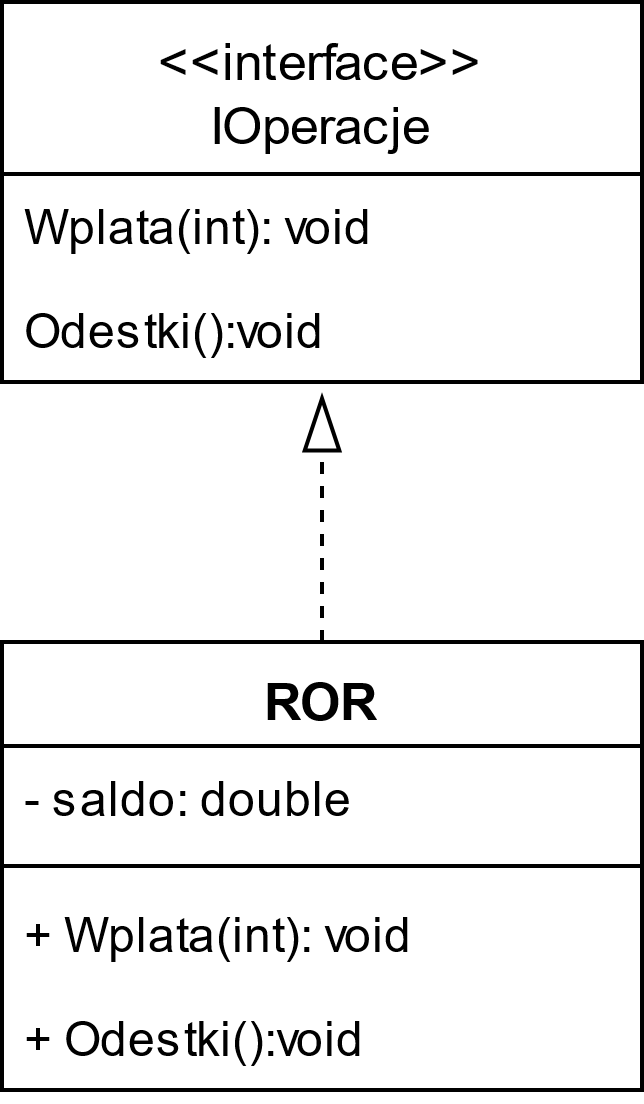
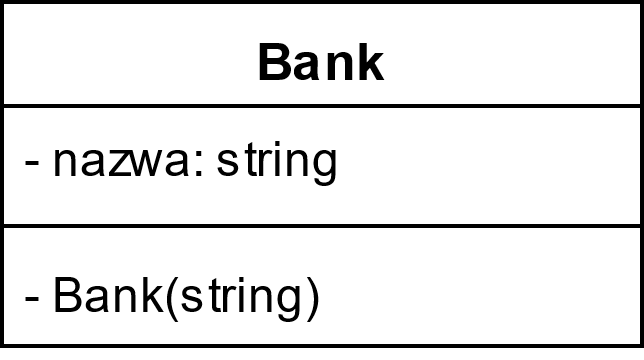
Kolokwium 2 – Wersja N1

Utwórz nowy projekt – nazwij go swoim numerem albumu. Wszystkie polecenia wykonaj w ramach jednego projektu. Uwaga: nie możesz tworzyć nowych pól w klasach, modyfikatory dostępu mają nie być zmieniane. Metody własne można dodawać (bez konstruktorów), ale ich liczba powinna być jak najmniejsza.

1. Wykonaj kod zgodnie z diagramem UML (po prawej):
   1. wszystkie konstruktory mają inicjować oba pola w klasie
   2. przesłonięta metoda ToString w zależności od klasy ma zwrócić następujący string, np.  
      Konto: właściciel: Jan, saldo:500.  
      Konto firmowe, właściciel: Zodiak, saldo: 23400.
   3. metoda Wyplata w klasie Konto ma być wirtualna i zmniejszać pole saldo o parametr metody,
   4. metoda Wyplata w klasie KontoFirmowe ma być przesłonięta oraz ma wywołać zachowanie z klasy bazowej a potem pomniejszyć pole saldo o 10.
2. W Main wykonaj czynności:
   1. stwórz listę bank w typie List<Konto>,
   2. dodaj na listę bank po 3 konta (zwykłe) i konta firmowe,
   3. dla wszystkich elementów z listy bank wywołaj metodę Wyplata z parametrem 100,
   4. wypisz elementy z listy bank na konsoli.
3. W Main wykonaj dodatkowe czynności:
   1. posortuj elementy z listy bank z punku 2 wg pola wlasciciel odwrotnie alfabetycznie.
   2. wypisz elementy z listy bank na konsoli.
   3. odwróć kolejność elementów na liście bank.
4. Zgodnie z diagramem UML (po lewej) stwórz interfejs i klasę.
   1. w klasie nie twórz jawnie żadnego konstruktora,
   2. zaimplementuj metodę Wplata tak, aby powiększała pole saldo o parametr metody,
   3. zaimplementuj metodę Odestki tak, aby jeśli pole saldo jest dodanie, powiększyła je o 5; jeśli pole saldo jest ujemne, pomniejsz pole saldo o 10.
   4. w Main wywołaj co najmniej raz każdą z metod interfejsu.
5. W Main wykonaj czynności:
   1. oddziel wcześniejszy kod linijką komentarza.
   2. pobierz od użytkownika liczbę typu double, a następnie stwórz obiekt typu ROR, ustaw mu pole saldo z pobranej liczby.
   3. zabezpiecz program by nie wyrzucał wyjątków.
6. Zgodnie z diagramem UML stwórz klasę.
   1. nie twórz w tej klasie innego konstruktora,
   2. w Main stwórz obiekt w typie Bank.
7. W Main wykonaj czynności:
   1. stwórz dwuwymiarową tablicę druzyna wymiarów 3x2 na elementy typu string,
   2. wypisz na konsoli liczbę wierszy i kolumn tej tablicy za pomocą wbudowanej metody lub samodzielnie stworzonej.

Wszystkie polecenia po 4 pkt. Maksymalnie 28 pkt.

Prześlij kod projektu (może być spakowany) na dowolny serwis hostingujący, link wyślij na piotr.jastrzebski@uwm.edu.pl