Kolokwium 2 – Wersja N2

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. Zgodnie z diagramem UML (po prawej) stwórz klasę).
	1. klasa, pole i metoda mają być statyczne,
	2. metoda UstawKierunek ma zwrócić true i ustalić kierunek, jeśli parametr metody ma co najmniej 3 znaki; jeśli parametr jest krótszy, zwróć false.
	3. w Main wywołaj metodę UstawKierunek.



1. Zgodnie z diagramem UML (po lewej) stwórz klasę.
	1. konstruktor ma inicjować pola z parametrów,
	2. przesłonięta metoda ToString ma zwrócić opis pokoju np. Pokoj, nr:24, cena:200.



1. Zgodnie z diagramem UML (po prawej) stwórz klasę.
	1. konstruktor ma inicjować pola z parametrów,
	2. przesłonięta metoda ToString ma zwrócić opis pokoju np. Gosc: imie: Jan, vip: nie.
2. W Main wykonaj czynności:
	1. stwórz słownik hotel typu Dictionary<Pokoj, Gosc>
	2. dodaj na słownik 3 pozycje
	3. wypisz na konsoli tylko informację o gościach hotelu.
3. W Main wykonaj czynności:
	1. stwórz listę pensjonat na obiekty typu Pokoj,
	2. dodaj na listę 5 elementów,
	3. posortuj listę po numerze pokoju od wartości najmniejszej do największej,
	4. wypisz elementy z listy pensjonat na konsoli.



1. Zgodnie z diagramem UML stwórz interfejs i klasę.
	1. pole stos ma być generycznym stosem na string,
	2. metoda Dodaj ma dodawać parametr na pole stos,
	3. metoda Usun ma usuwać ostatni element ze stosu.
2. W Main wykonaj czynności:
	1. stwórz obiekt typu Rezerwacje,
	2. wywołaj dla niego po 3 razy każdą z metod interfejsu.

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