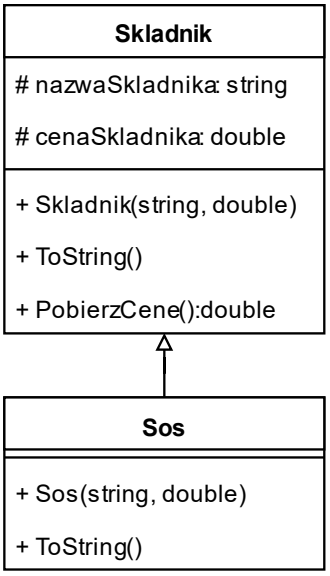
Poprawa – Wersja próbna

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.

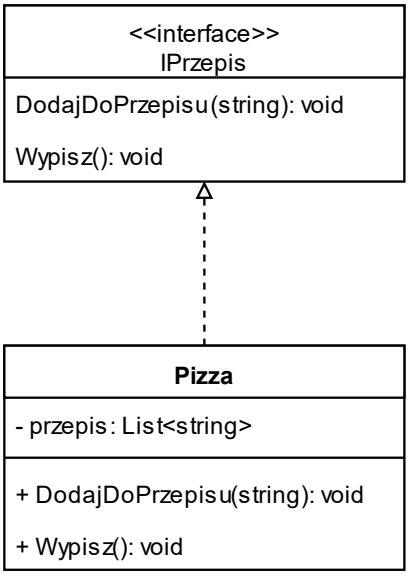


1. Wykonaj kod zgodnie z diagramem UML:
    a. wszystkie konstruktory mają inicjować oba pola w klasie
    b. metoda ToString() w zależnośći od klasy ma zwrócić następujące string:
    Składnik: {nazwaSkladnika}, cena: {cenaSkladnika}
    Sos: {nazwaSkladnika}, cena: {cenaSkladnika}
    c. metoda PobierzCene() zwraca wartość pola cenaSkladnika

2. W metodzie Main wykonaj następujące czynności:
    a. stwórz listę pizza (List<Skladnik>)
    b. na listę dodaj co najmniej 5 składników i jeden sos
    c. wypisz na konsoli zawartość listy
3. W metodzie Main wykonaj następujące czynności:
    a. posortuj listę pizza (stworzoną w punkcie 2) wg pola cena od najdroższego do najtańszego, w razie potrzeby zaimplementuj odpowiedni interfejs tylko w klasie Skladnik
    b. wypisz na konsoli elementy listy pizza o parzystych indeksach
    c. odwróć kolejność elementów na liście pizza.
4. Wyrzuć wyjątek przy próbie stworzenie obiektu typu Składnik z ceną będą wartością liczbą ujemną. Następnie obsłuż wyjątek za pomocą bloku try…catch, tak aby w przypadku wyjątku wyświetlał odpowiedni komunikat na konsoli.
5. Dodaj abstrakcyjną klasę Zamowienie.
    a. dodaj w niej pole czasDostawy typu string z modyfikatorem protected (przechowujemy tu słowny opis daty, np. dziś po popołudniu, na jutro itp.)

b. dodaj w tej klasie wirtualną metodę PoprawnyCzas bez parametru, zwracającą typ bool. Ma ona zwracać true w sytuacji kiedy czasDostawy jest niepusty (różny od null). False ma być zwracane w przeciwnym wypadku.
c. dodaj zwykłą metodę typu void UstawCzasDostawy z parametrem typu string która ustawia parametr jako pole czasDostawy.

6. Dodaj klasy potomne dziedziczące z klasy Zamowienie:
   a. klasę NaMiejscu (można w środku zostawić ją pustą)
   b. klasę NaWynos, w niej przesłoń metodę PoprawnyCzas tak, aby true byłozwracane w sytuacji jeśli czasDostawy jest równy stringowi „jutro”, false w przeciwnym wypadku.
7. W metodzie Main wykonaj czynności:
   a. oddziel linijką komentarza kod poprzednich poleceń
   b. stwórz generyczną kolejkę o nazwie zamówienia przechowującą obiekty typu Zamowienie
   c. dodaj na kolejkę co najmniej 5 obiektów z klas potomnych do klasy Zamowienie, w dowolny sposób ustaw dla nich jakiś czas
   d. dla wszystkich elementów z kolejki wywołaj metodę PoprawnyCzas(), wartości zwracane wyświetl na konsoli
   e. za pomocą metody dostępnej tylko dla kolejek usuń wszystkie elementy z kolejki
8. W tym samym projekcie dodaj interfejs i klasę zgodnie z diagramem UML.
   a. przepis ma być kolejką na stringi (zainicjuj ją w klasie)
   b. metoda DodajDoPrzepisu ma dodawać parametr do pola przepis
   c. metoda Wypisz ma wyświetlić aktualną zawartość pola przepis na konsoli
   d. w Main przetesuj działanie metod



9. Dodaj kod z diagramu po lewej do projektu. Wywołaj metodę z diagramu wewnątrz Main.

10. Prześlij kod (niespakowany) do serwisu Github jako oddzielne repozytorium, link do repozytorium wyślij na adres e-mail prowadzącego ćwiczenia.

Punktacja: polecenia 1-9 – po 5 pkt. Trzeba zdobyć 35 pkt by dostać ocenę dostateczną (3,0).