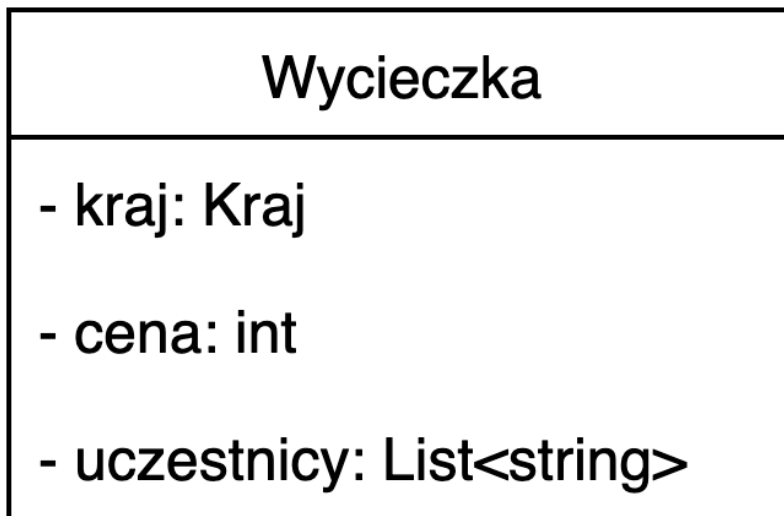


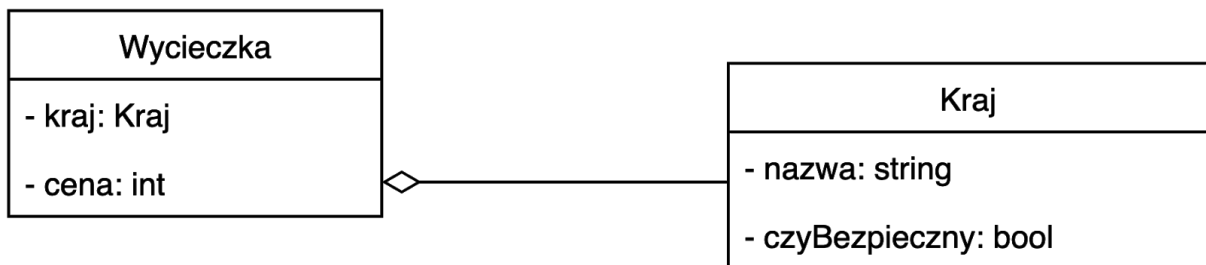
Zestaw 18

Wszystkie zadania po 15 pkt.

Zadanie 1. Zaimplementuj klasy zgodnie z diagramem UML. Stwórz kolekcję 5 niepustych obiektów typu Wycieczka i posortuj je wg liczby uczestników - od największej do najmniejszej.



Zadanie 2. Zaimplementuj klasy zgodnie z diagramem UML. Następnie zaimplementuj wzorzec Prototypu/głębokiej kopii do klasy Wycieczka. Stwórz dwa przypadki testowe prezentujące poprawność "kopiowania".



Zadanie 3. Podany jest schemat klasy Książka. Potraktuj każde pole w klasie jako "część". Zaimplementuj wzorzec metody wytwórczej "produkującej" książki. Stwórz przypadek testowy.

