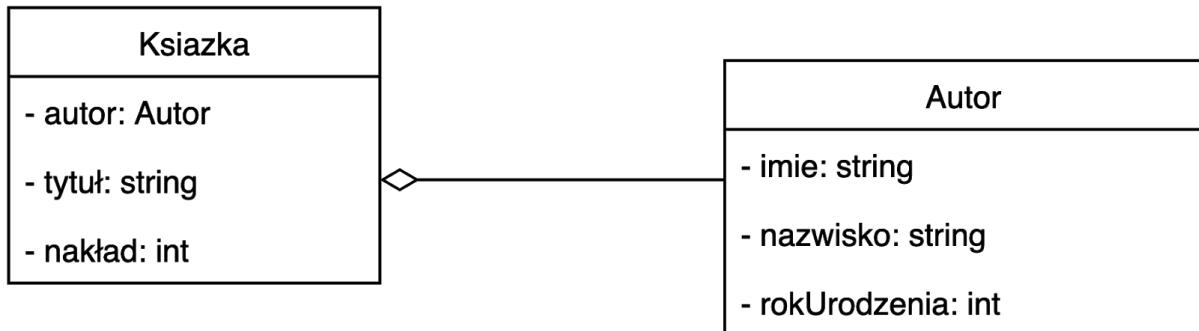


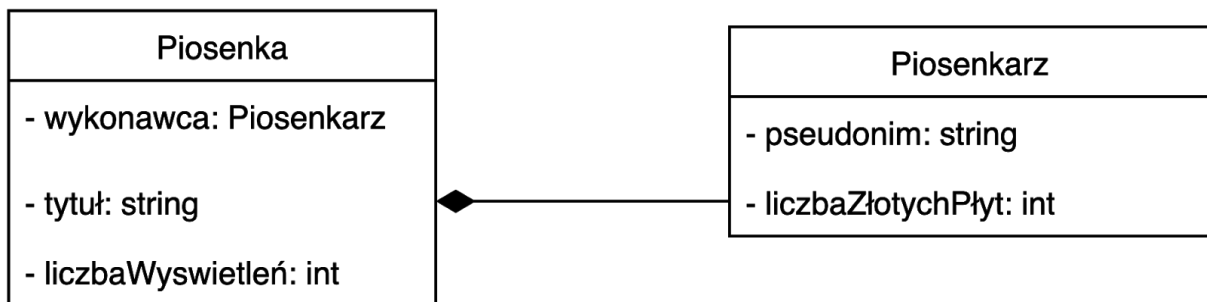
Zestaw 24

Wszystkie zadania po 15 pkt.

Zadanie 1. Zaimplementuj klasy zgodnie z diagramem UML. Stwórz kolekcję 5 niepustych obiektów typu Książka i posortuj je wg wieku autora od najmłodszego do najstarszego.



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



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

Sportowiec

- nazwisko: string
- kraj: string
- rekord: double
- wyniki: List<double>