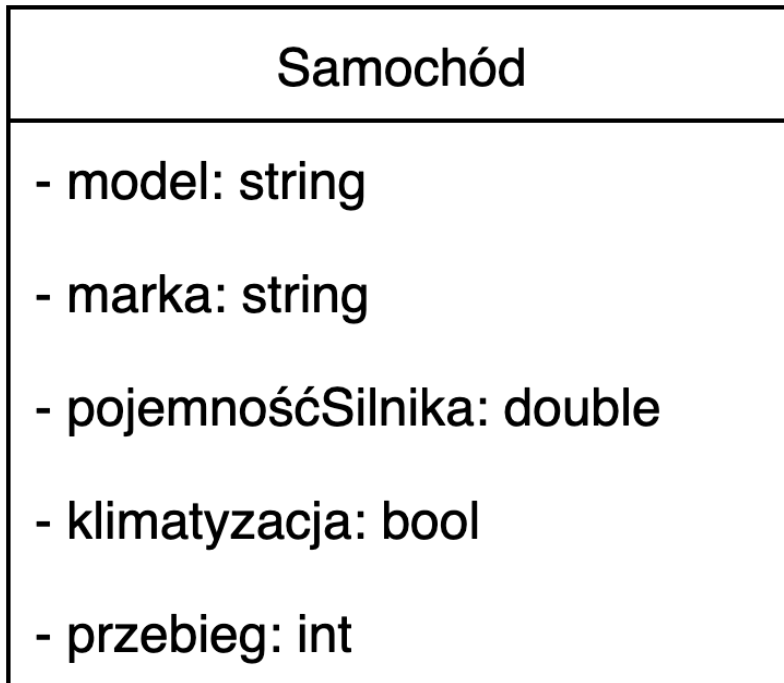


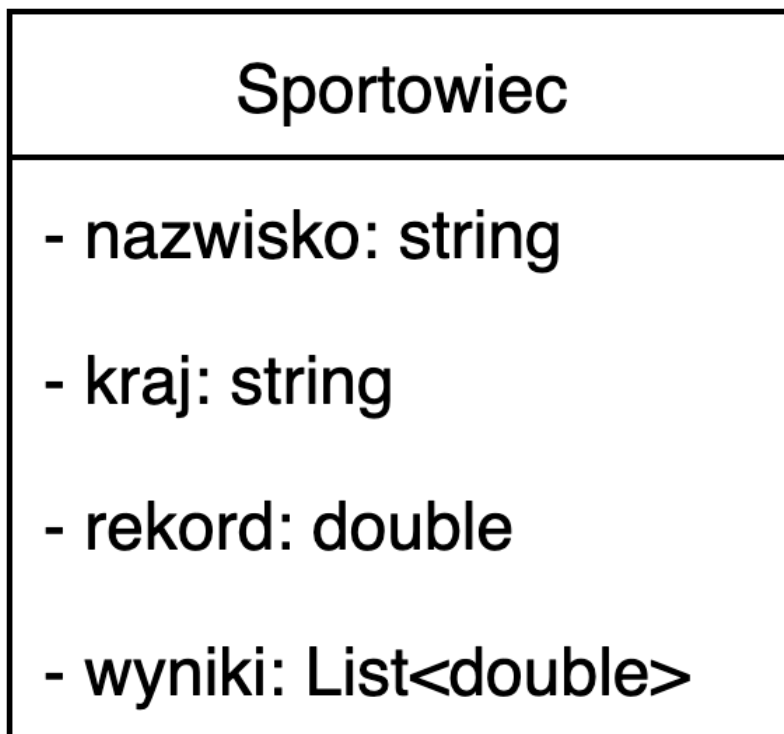
## Zestaw 27

Wszystkie zadania po 15 pkt.

Zadanie 1. Zaimplementuj klasy zgodnie z diagramem UML. Stwórz kolekcję 5 niepustych obiektów typu Samochód i posortuj je wg pola model odwrotnie alfabetycznie (od Z do A).



Zadanie 2. Podany jest schemat klasy Sportowiec. Potraktuj każde pole w klasie jako "część". Zaimplementuj wzorzec fabryki abstrakcyjnej "produkującej" sportowców. Stwórz przypadek testowy.



Zadanie 3. Zaimplementuj klasy zgodnie z diagramem UML. Następnie zaimplementuj wzorzec Singletonu do klasy Wycieczka. Stwórz dwa przypadki testowe prezentujące poprawność zastosowanego wzorca.

