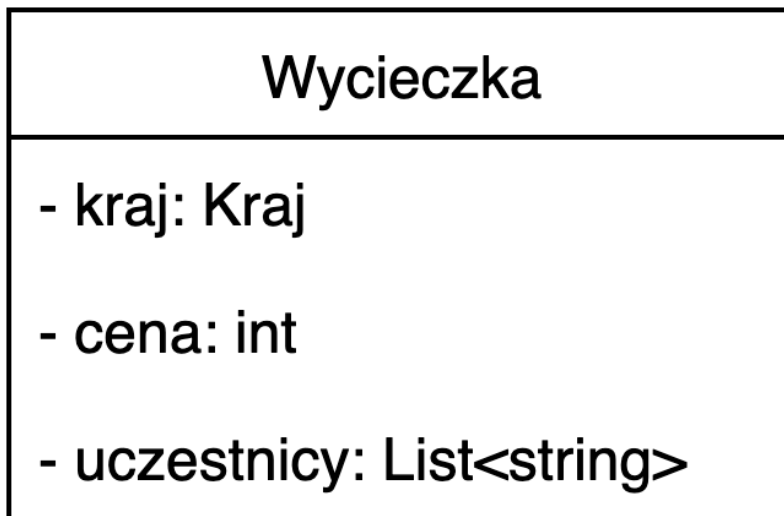


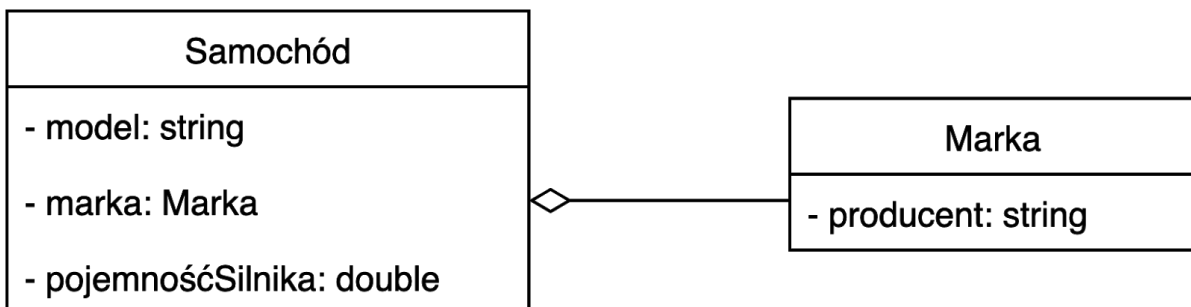
Zestaw 28

Wszystkie zadania po 15 pkt.

Zadanie 1. Zaimplementuj klasy zgodnie z diagramem UML. Następnie zaimplementuj wzorzec Prototypu/głębokiej kopii do klasy Wycieczka. Stwórz dwa przypadki testowe prezentujące poprawność "kopiowania".



Zadanie 2. Podany jest schemat klasy Samochód. Potraktuj każde pole w klasie jako "część". Zaimplementuj wzorzec metody wytwórczej "produkującej" samochody. Stwórz przypadek testowy.



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

Sportowiec

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