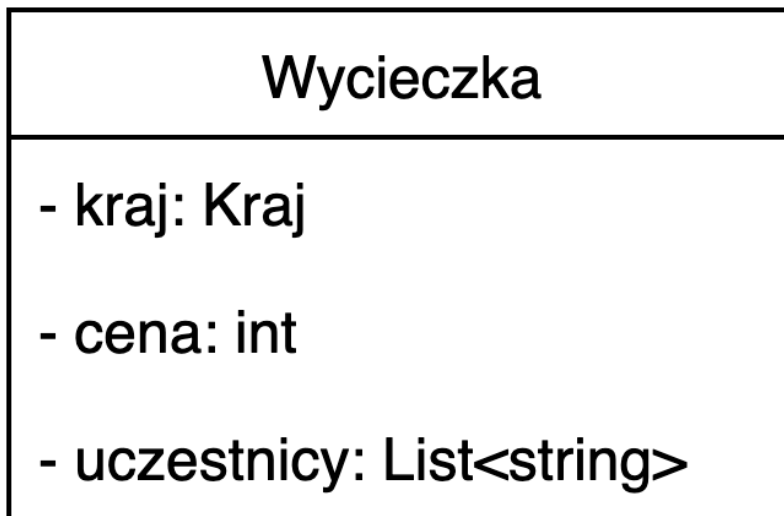


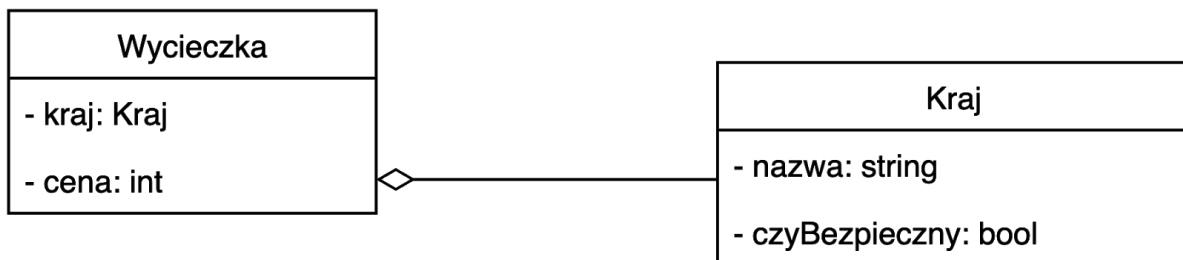
Zestaw 3

Wszystkie zadania po 15 pkt.

Zadanie 1. Zaimplementuj klasy zgodnie z diagramem UML. Stwórz kolekcję 5 niepustych obiektów typu Wycieczka i posortuj je wg pola cena od najdroższej do najtańszej (przy równości wg kraju alfabetycznie).



Zadanie 2. Podany jest schemat klasy Wycieczka. Potraktuj każde pole w klasie jako "część". Zaimplementuj wzorzec fabryki abstrakcyjnej "produkującej" wycieczki. 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>