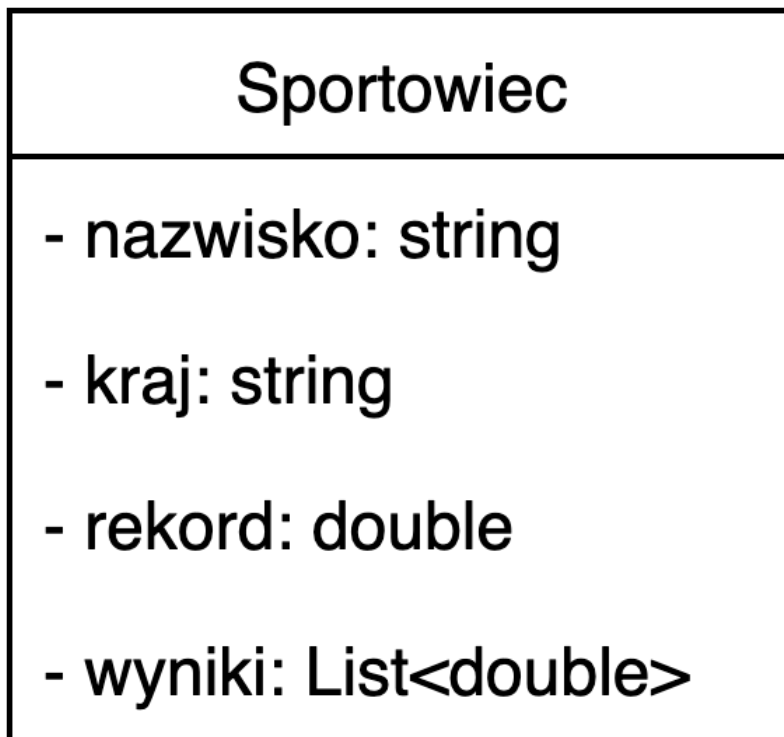


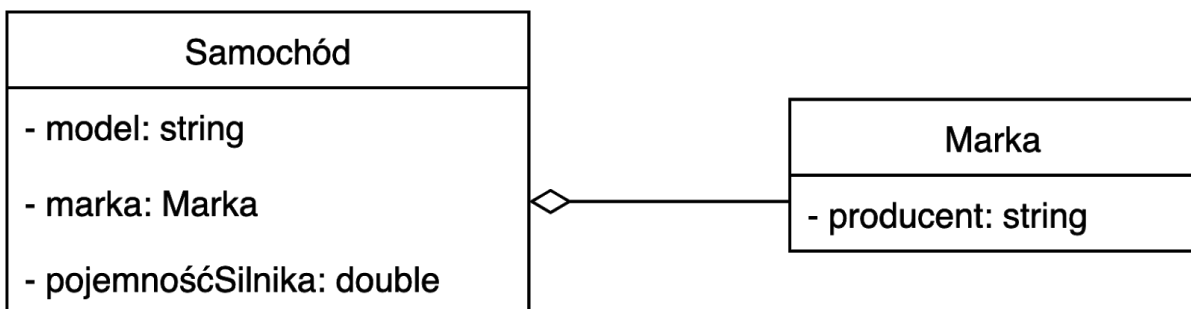
Zestaw 39

Wszystkie zadania po 15 pkt.

Zadanie 1. Zaimplementuj klasy zgodnie z diagramem UML. Następnie zaimplementuj wzorzec Prototypu/głębokiej kopii do klasy Sportowiec. 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 Książka. Potraktuj każde pole w klasie jako "część". Zaimplementuj wzorzec budowniczego "produkującego" książki. Stwórz przypadek testowy.

Ksiazka

- autor: string
- tytuł: string
- nakład: int
- liczbaStron: int
- twardaOkladka: bool