USHTRIMI 1 NGA LËNDA "Principet e Avancuara të Gjuheve të Programimit"

1.1. Krijoni klasën **Sportisti** që ka atributet: **id**, **emri, mosha** si dhe **gjinia** [M-mashkull, F-femër]

a) Ofroni konstruktorin që pranon që të katër parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.

b) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute që ju e shihni të nevojshme

c) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Sportisti** në formatin:

<id> : <emri> <mashkull / femer> <mosha> vjec

d) Ofroni metodën për krahasimin e dy objekteve **Sportisti**.

Vini re: Dy sportistë janë të njëjtë nëse kanë **id** të njëjtë.

1.2. Krijoni klasën **EkipiOlimpik** që ka atributin **emri** , dhe përmban një varg ku do të ruhen **Sportistë**.

a) Ofroni konstruktorin e kësaj klase, i cili pranon emrin si dhe numrin e sportistëve.

b) Ofroni metodën për shtypjen e të gjithë sportistëve që gjenden në varg

c) Ofroni metodën **ekziston** e cila tregon nëse një sportist është pjesë e epikit olimpik. Sportisti t'i dërgohet metodës si parametër.

d) Ofroni metodën **shtoSportistin** që e shton një sportist në varg nëse nuk ekziston dhe ka vend në varg.

e) Ofroni metodën **shtypSipasGjinise** që i shtyp sportistët e një gjinie të caktuar. Gjinia i dërgohet metodës si parametër.

f) Ofroni metodën **meIVjetri** që kthen sportistin më të vjetër në ekip. Nëse ka më shumë se një sportist më të vjetër me moshë të njëjtë të kthehet i pari**.**

g) Ofroni metodën **ktheSipasEmrit** që i kthen sportistët emri i të cilëve fillon me shkronjë/a (string) të caktuar. String-u i dërgohet metodës si parametër.

h) Ofroni metodën **largoSportistin** që si parametër merr sportistin që duhet fshirë (larguar) nga vargu dhe si rezultat e kthen nëse u fshi apo jo sportisti.
Vini re: *Duhet të merreni me hapësirat e zbrazëta që mbesin nga fshirja.*

i) Ofroni metodën **main** dhe krijoni një instancë të klasës **EkipiOlimpik** me emrin "Kosova Team" që mund të ketë 25 sportistë, shtoni disa sportistë dhe të testohen të gjitha metodat.