

USHTRIMI 2 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-femer]

- a) Ofroni konstruktorin që pranon që të katër parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.
- b) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute 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> vjeç

- 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 **Futbollisti** që është një **Sportist** dhe ka atributin **numri**.

- a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju e shihni të nevojshme
- b) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Futbollisti** në formatin:

Futbollisti <id> : <emri> <mashkull / femer> <mosha> vjeç – nr: <numri>

1.3. Krijoni klasën **Karateisti** që është një **Sportist** dhe ka atributin **stili**.

- a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato attribute që ju e shihni të nevojshme
- b) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Karateisti** në formatin:

Karateisti me stil <stili> - <id> : <emri> <mashkull / femer> <mosha> vjeç

1.4. 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 ekipit 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 **shtypFutbollistetGjinia** që i shtyp futbollistët e një gjinie të caktuar. Gjinia i dërgohet metodës si parametër.
- f) Ofroni metodën **shtypKaratistetMeTeRi** që i shtyp karateistet më të ri se një moshë e caktuar. Mosha i dërgohet metodës si parametër.
- g) Ofroni metodën **ktheNumrat** që i kthen sportistët me numër më të madh se një vlerë e caktuar. Vlera e numrit i dërgohet metodës si parametër.
- h) Ofroni metodën **main** dhe krijoni një instancë të klasës **EkipiOlimpik** me emrin “Kosova Team” që mund të ketë 5 sportistë, shtoni disa sportistë dhe të testohen të gjitha metodat.