

USHTRIMI 3 NGA LËNDA “Principet e Avancuara të Gjuheve të Programimit”

- 1.1. Krijoni klasën abstrakte **Sportisti** që ka atributet: **id** [readonly], **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 abstrakte **garoniIndividualisht** që tregon nëse një sportist garon individualisht apo jo.
 - d) Ofroni metodën që reprezenton në String një objekt të klasës **Sportisti** në formatin:
<id> : <emri> <mashkull / femer> <mosha> vjeç
 - e) 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** *jo individual* 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** *individual* 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 **ekziston** e cila tregon nëse një sportist është pjesë e epikut olimpik. Sportisti t'i dërgohet metodës si parametër.
 - c) Ofroni metodën **shtoSportistin** që e shton një sportist në varg nëse nuk ekziston dhe ka vend në varg.
 - d) Ofroni metodën **shtypFutbollistetGjinia** që i shtyp futbollistët e një gjinie të caktuar. Gjinia i dërgohet metodës si parametër.
 - e) Ofroni metodën **shtypKaratistetMeTeRi** që i shtyp karateistet më të ri se një moshë e caktuar. Moshë i dërgohet metodës si parametër.
 - f) 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.
 - g) Ofroni metodën **fshijSipasStilit** që si parametër pranon stilin dhe fshin sportistet që e kanë atë stil dhe si rezultat e kthen sa sportiste janë fshirë.
Vini re: Duhet të merreni me hapësirat e zbrazëta që mbesin nga fshirja.
 - 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 .