**USHTRIMI 5 NGA LËNDA "Principet e Avancuara të Gjuheve të Programimit"**

1.1. Klasa abstrakte **Sportisti** ka atributet: **id** *[readonly],* **emri, mosha** si dhe **gjinia** [M-mashkull, F-femer]:

a) Ofroni konstruktorin që pranon që të tri parametrat, ku inicializohen të gjitha atributet.
b) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute që ju e shihni të nevojshme
c) *Ofroni metodën abstrakte* **garonIndividualisht** 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> vjec*

e) Ofroni metodën për krahasimin e dy objekteve **Sportisti** (Dy sportistë të njëjtë kanë **id** të njëjtë).

1.2. Të krijohet interface-i **Rekuizita** që një sportist mund të përdorë apo jo dhe ka metodën: **- String getRekuizita(),** (që tegon se me çfarë rekuizite luan një Sportist)

1.3. **Futbollisti** është një **Sportist** *jo individual,* që luan me rekuizite **top**, dhe ka atributin **numri:**

a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute 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> <vitiProdhimit> vjec– nr: <numri>*

1.4. **Karateisti** është një **Sportist** *individual dhe nuk ka rekuizite*, dhe ka atributin **stili.**

a) Ofroni metodat **get** dhe **set** për ato atribute 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> vjec*

1.5. Krijoni klasën abstrakte **Atleti** që është që është një **Sportist** qe ka atributin **nrMedaljeve.**

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

*<id> : <emri> <mashkull / femer> <mosha> vjec me < nrMedaljeve> medalje*

1.6. **Vrapuesi** që është një **Atlet** *individual dhe nuk ka rekuizite*, dhe ka atributin **distanca.**

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

*Vrapuesi i distances <distanca> m - <id> : <emri> <mashkull / femer> <mosha> vjec me <nrMedaljeve> medalje*

1.7. 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.
b) Një ekip mund të ketë 25 sportistë (nuk duhet të deklarohet si konstantë).
c) Ofroni metodën **ekziston** e cila tregon nëse një sportist është pjesë e ekipit olimpik. Sportisti ti 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 **shtypDistancen** që i shtyp vrapuesit e një distance të caktuar varësisht nga parametri.
f) Ofroni metodën **atletetMosha** që i kthen atletet e një moshe të caktuar varësisht nga parametri.
g) Ofroni metodën **gjiniaMeERe** që e kthen sportistin e fundit më të ri një gjinie të caktuar varësisht nga parametri.
h) Ofroni metodën **main** dhe krijoni një instancë të klasës **EkipiOlimpik** me emrin "Kosova Team" që mund të ketë 25 sportistëve, shtoni disa sportistë dhe të testohen të gjitha metodat.