

1 Cvičenie 3

1.1 Úloha 1: Trieda Študent

Vytvorte triedu s názvom Študent, ktorá bude obsahovať nasledujúce atribúty:

- **id** dátový typ: int
- **meno** dátový typ: String
- **priezvisko** dátový typ: String
- **vek** dátový typ: int

Vytvorte pre všetky atribúty Gettery, Settery, a vytvorte všetky konštruktory na inicializáciu Triedy.

1.2 Úloha 2: Sort

Vytvorte pole a naplňte ho prvkami triedy z predchádzajúcej úlohy.

Implementujte triedenie daného poľa podľa parametra **meno**.

- Umožnite používateľovi zvoliť smer triedenia
- Umožnite používateľovi zvoliť parameter, podľa ktorého sa má pole zotriediť
- Implementujte triedenie pomocou merge/quick sort algoritmu
- naštudujte si dokumentáciu a použite na zo-triedenie utility metódu [Arrays.sort\(\)](#)

1.3 Úloha 3: Minesweeper

Implementujte konzolovú verziu hry minesweeper. Pokúste sa štruktúru projektu (triedy, ich atribúty a metódy) navrhnuť sami. Pokiaľ vám to robí problémy, tak sa môžete inšpirovať nasledujúcim rozdelením.

- Implementujte triedu, reprezentujúcu jedno hracie políčko.
- Implementujte triedu, reprezentujúcu hraciu plochu.
- Implementujte triedu, zabezpečujúcu spracovanie vstupu od používateľa.