

OOP CVIČENIA

Cvičenie 3

3.1 Úloha : Trieda Študent

Vytvorte triedu s názvom Student, 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.

3.2 Úloha: Sort

Vytvorte pole a naplňte ho prvkami triedy z predchádzajúcej úlohy. Implementujte triedenie daného pola 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\(\)](#)

3.3 Úloha: 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

Ak by ste si nevedeli dať radi, daná úloha bola ukázaná minulý rok na streame, na YouTube kanáli nášho predmetu nájdete záznam.