

Během zkoušky aktivně komunikujte se zkoušejícími, nebojte se zeptat. Nad zadáním přemýšlejte, často je těžší zjistit *co* řešit než *jak*. Kód pište čistě a průběžně ho vylepšujte. Nesnažte se vyřešit všechny příklady naráz, hodnotit budeme především podle kvality vašich myšlenek a vašeho kódu.

1. Naimplementujte rozhraní ve zdrojovém kódu a vytvořte instance reprezentující následující tabulku:

A7B14TEV	Technické vyjadřování	4
A7B36OMO	Objektové modelování	6
A7B36PJV	Programování v Javě	6

2. Naimplementujte metodu `Table cartesianProduct(Table other)`, která vrátí tabulku reprezentující kartézský součin tabulek `this` a `other`. Výsledná tabulka nesmí kopírovat data původních tabulek (ale může si na původní tabulky držet odkazy).
3. Naimplementujte rozhraní `ConditionVisitor`. Třídy implementující `Condition` měnit nesmíte.
4. Pomocí funkcí vyššího řádu naimplementujte výběr těch řádků, které splňují danou podmínku (`Table select(Condition c)`) a odstranění sloupce s daným jménem z tabulky (`Table removeColumn(String name)`).
5. Doplňte existující kód o generické typy. Snažte se o co největší typovou přesnost.
6. Pomocí reflexe napište metodu `static Record createRecordDecorator(Object o)`. Jednotlivé sloupce vráceného záznamu by měly odpovídat veřejným atributům objektu `o`.