

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. Dopište třídy `ElementAddition` a `ElementRemoval` a zredukujte jejich kód.
2. Bez přidání nových atributů dopište reprezentaci množiny `ObservingSet`.
3. Do `CollectionEvent` dopište podporu pro návštěvníka, odstraňte z ní metodu `isAddition` a přepište dotčený kód tak, aby stále fungoval.
4. Pomocí návrhového vzoru stav dopište třídu `Relay`, která v zapnutém stavu přeposílá všechny doručené události svým posluchačům a ve vypnutém stavu nikomu (avšak posluchače si stále pamatuje).
5. Dopište třídu `ConditionalRelay`, která přeposílá pouze události odsouhlasené filtrem zadaným v konstruktoru.
6. Do třídy `ObservingSet` dopište iterátor. Stejně jako u ostatních iterátorů by vaše implementace měla být odlehčená, tzn. co nejvíc efektivní.