

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.

Při implementaci iterátorů nepište nepovinnou metodu `remove`.

1. Napište adaptéry, které z instancí tříd `Student` a `Course` vytvoří dvojice. Nezapomeňte, že dvě n -tice jsou stejné, pokud mají stejné složky. Kód duplikujte co nejméně.
2. Naimplementujte třídu `Product`, která reprezentuje kartézský součin dvou množin dvojic. Platí $(a, b, c, d) \in X \times Y$ právě tehdy, pokud $(a, b) \in X \wedge (c, d) \in Y$.
3. Do třídy `SetView` přidejte podporu pro události.
4. Do třídy `Product` dopište metody `getLeftSource` a `getRightSource` a do rozhraní `SetView` doplňte podporu pro návrhový vzor návštěvník.
5. Naimplementujte metodu `Set.transform`, která vrátí `SetView` s transformovanými n -ticemi.
6. Pomocí dynamické proxy naimplementujte adaptér, který dostane objekt, tři jména jeho atributů a vyrobí z něj trojici.