# Java

**1. cvičení**

Vytvořte balíček (package) **geometrie**.

V balíčku **geometrie** vytvořte třídu **Kruh**.

Třídu **Kruh** přesuňte do implicitního balíčku a pak zpět.

Změňte název balíčku na **geometrie.utvary**.

Ve třídě Kruh:

* Vytvořte konstantu **PI** s hodnotou **3.1415927**.
* Vytvořte celočíselné proměnné **polomer**, **stredX** a **stredY**.
* Vytvořte metodu **obvod**, která bude vracet obvod kruhu.
* Vytvořte metodu **obvodInt**, která bude vracet obvod kruhu s useknutou desetinnou částí.
* Přidejte **gettery** a **settery** pro všechny proměnné.

Vytvořte balíček **geometrie.kresleni** a v něm třídu **Platno**.

Ve třídě **Platno** vytvořte proměnnou **k** typu **Kruh**. Vyzkoušejte si různé metody importu tříd. Vyzkoušejte, co způsobí změna třídy **Kruh** na neveřejnou.

Ve třídě **Platno** vytvořte metodu **max**, která bude vracet větší ze dvou celých čísel zadaných jako argumenty. V metodě bude využit ternární operátor.