

- I. Utwórz klasę **Kwadrat** z prywatnym polem **bok**. Zainicjuj pole w konstruktorze. Dodaj metodę **toString** wyświetlającą:

- pole powierzchni tego kwadratu,
- objętość sześcianu zbudowanego na podstawie tego kwadratu

Przedstaw wykorzystanie tej klasy na przykładzie.

- II. Utwórz klasę **Walec** z prywatnymi polami **promień** i **wysokość**. Zainicjuj pola w konstruktorze. Dodaj metodę **toString** wyświetlającą:

- pole powierzchni podstawy,
- objętość walca

Przedstaw wykorzystanie tej klasy na przykładzie.

- III. Zdefiniuj klasę **KulaW**, z dwoma konstruktorami przyjmującymi jako parametry odpowiednio obiekty klas **Walec** i **Kwadrat** (obie klasy zdefiniowane na ćwiczeniach 16). Pola tej klasy zostaną zainicjowane takimi wartościami, aby bryła ta mieściła się odpowiednio w bryle walca lub sześcianu zależnie od wywołanego konstruktora.

- IV. Zdefiniuj klasę **KulaNa** opisującą kulę opisaną na podstawie brył dostarczonych do konstruktorów.

- V. Utwórz klasę **Word** zawierającą pole tablicę typu **char[]** i pole typu **int**. Bezparametrowy konstruktor tworzący wyraz zainicjuje pola odpowiednio: tablicą o rozmiarze 100 elementów i wartością 0. Metoda **addChar(char)** pozwoli na dopisywanie kolejnych znaków do ciągu. Metoda **show()** wyświetli ciąg, a metoda **length()** zwróci ilość znaków w ciągu.

Działanie programu przedstaw na przykładzie.

- VI. Utwórz klasę **Fruit** z prywatnym polem **String name** i dziedziczącą po niej klasę **Pomegranate** z polem **seedCount**. Utwórz w obu klasach metodę **String toString()**, która wykorzystując słowo kluczowe **super** zwróci ciąg znaków zawierający wszystkie informacje zawarte w obiekcie tej klasy.