

# Projektowanie i programowanie obiektowe

## Dziedziczenie klas

mgr inż. Krzysztof Rewak

30 października 2019

### 1 Dziedziczenie klas w programowaniu obiektowym

Należy uruchomić w dowolnym środowisku załączony program z pliku `lab05.*`. Programy we wszystkich językach wykonują dokładnie to samo zadanie: tworzą bibliotekę do której można dodawać książki.

Należy przeanalizować kod, a następnie odpowiedzieć na pytania:

- jak działa dziedziczenie?
- czym jest modyfikator `final`?
- czym jest modyfikator `virtual`?
- czym jest modyfikator `abstract`?
- czym jest metoda `super()`?
- ile klas może dziedziczyć z jednej klasy?
- ile klas może być dziedziczonych w jednej klasie?

### 2 Biblioteka

Należy rozszerzyć program z biblioteką:

- dodać klasy przedstawiające komiks i podręcznik;
- dodać możliwość dodania do biblioteki nowych typów danych;
- dodać możliwość wylistowania: powieści, komiksów, podręczników lub wszystkich typów.

Plik z programem należy dołączyć do repozytorium Git. Zalecane jest uporządkowanie zadań w odpowiadającym im katalogach.