

# Podstawy języka JAVA

## Laboratorium komputerowe nr 3



# Podstawy języka JAVA – zadania

- Zadanie 1 (3 punkty):

Napisać program, który będzie się składał z dwóch klas:

- Pracownik - przechowująca takie dane jak imię, nazwisko i wiek pracownika, oraz co najmniej trzy konstruktory. Konstruktory posłużą do inicjowania obiektów z różnymi parametrami - w przypadku gdy konstruktor przyjmuje tylko 1 parametr, należy zainicjować pozostałe pola domyślnymi wartościami.
- Firma - klasa testowa, w której utworzone zostaną obiekty klasy Pracownik i zaprezentowane zostanie działanie klasy Pracownik.



# Podstawy języka JAVA – zadania

- Zadanie 2 (4 punkty):

Napisać program, który będzie składał się z następujących elementów:

- Interfejs figura, który będzie zawierał metody do obliczania pola i obwodu figur geometrycznych.
- Klasa kwadrat, klasa trójkąt prostokątny, klasa romb, które będą implementowały interfejs figura.
- Klasa o dowolnej nazwie, która powoła obiekty klas kwadrat, trójkąt i romb oraz przedstawi działanie ich metod.



# Podstawy języka JAVA – zadania

- Zadanie 3 (3 punkty):

Napisać program, który umożliwi użytkownikowi operowanie na kolekcji typu Map. Użytkownik ma mieć możliwość:

- dodania wartości typu (klucz, wartość),
- usunięcia wartości na podstawie klucza,
- wypisania zawartości kolekcji,
- usunięcia całej zawartości kolekcji.

