

**Pola statyczne – każda obiekt tej samej klasy ma tą samą wartość pola statycznego!!!**

**Przykładowy fragment kodu obrazujący jak działają pola statyczne**

```
System.out.println("Program demonstrujący pola statyczne");
Student s1 = new Student();
Student s2 = new Student();
System.out.println("s1 eyes = "+s1.getEyes_colour() + " s2 eyes = "+s2.getEyes_colour());
System.out.println("ISTNIEJE JEDNO POLE STATYCZNE WSPÓLNE DLA WSZYSTKICH KLAS!!!");
s1.setEyes_colour("brown"); //zmiana we wszystkich klasach
System.out.println("s1 eyes = "+s1.getEyes_colour() + " s2 eyes = "+s2.getEyes_colour());
System.out.println("Pola niestatyczne należą tylko do danej klasy!");
s1.setClassName("3PTN");
s2.setClassName("3PTN");
System.out.println("s1 class = "+s1.getClassName() + " s2 class = "+s2.getClassName());
s1.setClassName("2ALO");
System.out.println("s1 class = "+s1.getClassName() + " s2 class = "+s2.getClassName());
```

**Wynik powyższego kodu:**

Program demonstrujący pola statyczne

s1 eyes = yellow s2 eyes = yellow

ISTNIEJE JEDNO POLE STATYCZNE WSPÓLNE DLA WSZYSTKICH KLAS!!!

s1 eyes = brown s2 eyes = brown

s1 class = 3PTN s2 class = 3PTN

s1 class = 2ALO s2 class = 3PTN

Napisz program który będzie posiadał klasę Numbers(). W tej klasie będą znajdowały się dwa pola prywatne:

statyczne **I1** – liczby całkowite (z początkową wartością równą 2),

**I2** – liczby całkowite.

Obiekt Numbers() - posiada jeden konstruktor, który przyjmuje jeden parametr ustawiający I2 na jakąś wartość.

Obiekt Numbers() - posiada gettery i settery dla swoich pól.

Obiekt posiada metodę showMultiply() - która wyświetla iloczyn liczb I1 i I2 w formacie:

2 \* 5 = 10

Następnie stwórz 10 obiektów Numbers() podając jako parametr kolejne liczby całkowite od 1 zaczynając np.:

Numbers n1 = Numbers(1);

Numbers n2 = Numbers(2);

.

.

.

Numbers n10 = Numbers(10);

Zadania na następnej stronie:

*Zadania*

## Założenia do zadania

Wywołanie iloczynu liczb z 10 obiektów wykonaj w osobnej metodzie.

Metoda wywołująca działania z 10 obiektów powinna przyjmować te obiekty jako ArrayList.

1. Wyświetl następnie jeden obok drugiego iloczyn liczb z tych obiektów.
2. Teraz zmień wartość pola **I1** w jednym wybranym obiekcie **Numbers** na liczbę 3 i ponownie wyświetl jeden obok drugiego iloczyn liczb z tych obiektów ( $I1 * I2$ ).
3. Ponownie zmień wartość pola **I1** w jednym wybranym obiekcie **Numbers** na liczbę 7 i ponownie wyświetl jeden obok drugiego iloczyn liczb z tych obiektów ( $I1 * I2$ ).