

# 3 zadania

## Tworzenie obiektów

Twój główny program niech znajduje się w pliku: **CwiczenieObiektowe\_1.java**

1. Napisz obiekt o nazwie **MojeDane.java** w którym będą znajdować się następujące informacje: imię, nazwisko, klasa.
  1. Wszystkie pola mają być publiczne
  2. Podczas tworzenia obiektu przypisujemy mu odpowiednie dane (konstruktor)W programie głównym stwórz ten obiekt a następnie wyświetl zawartość tego obiektu jeden pod drugim
2. Napisz obiekt w pliku **Logowanie.java**. Obiekt ma zawierać:
  1. Dwa pola prywatne: login, hasło
  2. Metodę toString() wyświetlającą login i hasło w formacie:
  3. Przykładowy wynik wyświetlanego tekstu:  
*Login: akronim Password: 123ASDlo9*W programie głównym stwórz ten obiekt, a następnie wyświetl zawartość tego obiektu używając metody toString()
3. Napisz nowy obiekt w pliku **Kolo.java**. Obiekt ma zawierać:
  1. Dwa pola prywatne: liczba\_pi o wartości 3.1415 drugie pole to promień koła (nazwij dowolnie).
  2. Program ma zawierać dwie metody publiczne: pole\_kola i obwod\_kola zwracające wartości odpowiadające ich nazwom.W programie głównym stwórz dwa obiekty k1 oraz k2 o promieniach odpowiednio 4 i 20, następnie wyświetl pola i obwody tych figur.
4. Napisz obiekty jak powyżej dla: kwadratu, prostokąta (oczywiście nie ma tam liczby pi). W programie głównym stwórz te obiekty i wyświetl ich pola i obwody.

```
class MojObiekt{  
    //Konstruktor z jednym parametrem  
    public MojObiekt(int nr){  
    }  
}
```



### Obiekt z jednym polem prywatnym

```
class MojObiekt{  
    private String message = "Coś";  
}
```

ŹLE

```
public static void main(String [] args){  
    MojObiekt mo = new MojObiekt();  
}
```



DOBRE

```
public static void main(String [] args){  
    MojObiekt mo = new MojObiekt(80);  
}
```

