

- I. Utwórz klasę `Owoc` z prywatnym polem `String nazwa` i dziedziczącą po niej klasę `Granat` z polem `iloscPestek`. Utwórz w obu klasach metodę `String wyswietl()`, która wykorzystując słowo kluczowe `super` zwróci ciąg znaków zawierający wszystkie informacje zawarte w obiekcie tej klasy.
- II. Utwórz klasę `Owoc` z prywatnymi polami `String nazwa` oraz `double masa` i dziedziczącymi po niej klasami `Jablko`, `Pomarancza` i `Gruszka`. Konstruktory wszystkich klas pochodnych będą ustalały nazwę owocu (zgodną z nazwą klasy) i losowały masę owocu z przedziału 100 – 250 gr.
- III. Utwórz klasę `Drzewo` z polami `boolean wiecznieZielone`, `int wysokosc` oraz `String przekrojDrzewa`, następnie zaimplementuj konstruktory inicjujące pola i metodę `String toString()` zwracającą informacje o drzewie.

Utwórz klasę `DrzewoIglaste` dziedziczącą po klasie `Drzewo`, oraz definiującą pola `int iloscIgiel` i `double dlugoscSzyszki`. Następnie przygotuj konstruktor inicjujący wszystkie pola oraz metodę `String toString()` zwracającą informacje o drzewie wraz z wartościami pól opisujących drzewo iglaste.

Utwórz klasę `DrzewoLisciaste` dziedziczącą po klasie `Drzewo`, oraz definiującą pole `int ksztaltLiscia` i metodę `String toString()` zwracającą informacje o drzewie.

Utwórz klasę `DrzewoOwocowe` dziedziczącą po klasie `DrzewoLisciaste`, oraz definiującą pole `String nazwaOwoca`, podobnie jak w poprzednich zadaniach uzupełnij klasę o konstruktor i funkcjonalną metodę `toString`.

Wykorzystując kod programów z poprzednich ćwiczeń utwórz program, który wypełni tablicę `Drzewo[] las` drzewami takimi jak: *sosny*, *modrzewie*, *dęby*, *osiki*, *morelowce* czy *śliwy*. Wykorzystując mechanizm polimorfizmu wyświetl wszystkie informacje o wszystkich drzewach.