

- I. Przygotuj klasę `Telefon` z polami `String` `interfejsKomunikacyjny`, `Color` `color`. Następnie przygotuj metodę `void zadzwon(String numer)`, która wyświetli na konsoli numer pod który dzwonimy.
- II. Utwórz klasę `Komorka` dziedziczącą po klasie `Telefon` i dodającą jako pole tablicę ostatnich 10 połączeń wykonanych z tego telefonu.
- III. Utwórz klasę `Smartfon` dziedziczącą po klasie `Komorka` i dodającą jako pole tablicę `Osoba[] znajomi`, gdzie klasa `Osoba` zawiera trzy pola: `String` `imie`, `String` `nazwisko`, `String` `numer`.
- IV. Zaimplementuj we wszystkich klasach metodę `void wyswietlHistoriePolaczen()`, która wyświetli:
  - „brak historii” - jeśli zostanie wywołana na rzecz obiektu klasy `Telefon`;
  - listę ostatnio wybieranych numerów np: „123-456-789” - jeśli zostanie wywołana na rzecz obiektu klasy `Komorka`;
  - listę znajomych do których ostatnio dzwoniliśmy w postaci „Jan Kowalski 123-456-789” gdy osoba jest w tablicy znajomych lub sam numer w przeciwnym przypadku - jeśli zostanie wywołana na rzecz obiektu klasy `Smartfon`.
- V. Utwórz tablicę przechowującą elementy klasy `Telefon` i wypełnij ją wszystkimi rodzajami telefonów. Następnie wykonaj przynajmniej 10 połączeń na każdym z telefonów z tablicy zapewniając że co drugi wybierany numer będzie dzwonił do znajomego (z listy osób w smartfonie). Na koniec wyświetl historię połączeń wszystkich telefonów.
- VI. Utwórz klasę `Drzewo` z polami `boolean` `wiecznieZielone`, `int` `wysokosc` oraz `String` `przekrojDrzewa`, następnie zaimplementuj konstruktory inicjujące pola i metodę `String toString()` wypisującą na konsoli informacje o drzewie.
- VII. 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()` wypisującą na konsoli 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()` wypisującą na konsoli wszystkie 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`.
- VIII. Na koniec 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.