

I. Utwórz klasę **Kwadrat** z polem **bok**. Zainicjuj pole w konstruktorze. Dodaj metodę **show** wyświetlającą:

- pole powierzchni tego kwadratu,
- objętość sześcianu zbudowanego na podstawie tego kwadratu

Przedstaw wykorzystanie tej klasy na przykładzie.

II. Utwórz klasę **Walec** z polami **promień** i **wysokość**. Zainicjuj pola w konstruktorze. Dodaj metodę **show** wyświetlającą:

- pole powierzchni podstawy,
- objętość walca

Przedstaw wykorzystanie tej klasy na przykładzie.

III. Zmodyfikuj klasę **Kwadrat** tak aby wyświetlała również dane walca umieszczonego w bryle sześcianu zbudowanego na podstawie tego kwadratu.

IV. Zdefiniuj klasę **KulaW**, z dwoma konstruktorami przyjmującymi jako parametry odpowiednio obiekty klas **Walec** i **Kwadrat**. Pola tej klasy zostaną zainicjowane takimi wartościami, aby bryła ta mieściła się odpowiednio w bryle walca lub sześcianu zależnie od wywołanego konstruktora.

V. Zdefiniuj klasę **KulaNa** opisującą kulę opisaną na podstawie brył dostarczonych do konstruktorów.

VI. Przygotuj klasę **Osoba** definiującą pola:

- **String** imie,
- **int** rokUrodzenia.

Klasa będzie również definiować:

- dwuargumentowy konstruktor, inicjujący pola klasy;
- jednoargumentowy konstruktor, przyjmujący jako parametr **String** imie, natomiast jako pole **rokUrodzenia** przypisujący wartość 1990;
- metodę **zwrocImie()** zwracającą wartość pola **imie**;
- metodę **zwrocWiek()** zwracającą wiek osoby;
- statyczną metodę **zwrocStarszaOsobe** przyjmującą w liście argumentów dwa obiekty klasy **Osoba** i zwracającą starszą osobę;
- statyczną metodę **zwrocNajstarszaOsobe** przyjmującą jako argument tablicę obiektów klasy **Osoba** i zwracającą najstarszą osobę.