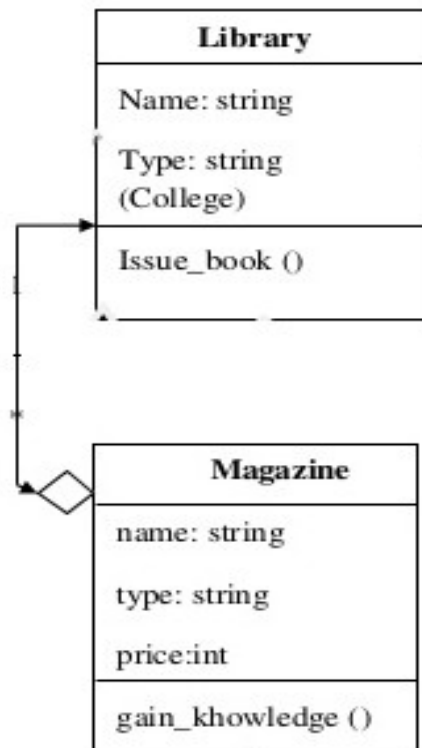


Напишете код на Java, който реализира взаимодействие между класовете, показано със следните UML диаграми на класовете.
 Всеки от класовете трябва да има конструктор!

Задача 1



Задача 2

