

1. Napisz grę w Kamień, nożyce, papier z wykorzystaniem typów wyliczeniowych.
2. Utwórz klasę Human reprezentującą człowieka, musi posiadać atrybuty takie jak wiek, waga, wzrost, imię i płeć. Klasa powinna także zawierać metody `getAge`, `getWeight`, `getHeight`, `getName`, `isMale`.
3. Utwórz klasę reprezentującą prostokąt, musi posiadać atrybuty długość i szerokość. Klasa powinna posiadać metody obliczające pole, obwód i długość przekątnej.
4. Utwórz klasę o nazwie `MyNumber`, której jedyny konstruktor przyjmuje liczbę. Klasa powinna mieć następujące metody
 - a. `MyNumber isOdd()` - `true` jeśli atrybut jest nieparzysty,
 - b. `MyNumber isEven()` - `true` jeśli atrybut jest parzysty,
 - c. `MyNumber sqrt()` - pierwiastek z atrybutu,
 - d. `MyNumber pow(MyNumber x)` - atrybut podniesiony do potęgi `x` (przydatnej metody poszukaj w javadoc do klasy [Math](#)),
 - e. `MyNumber add(MyNumber x)` - zwraca sumę atrybutu i `x` opakowaną w klasę `MyNumber`,
 - f. `MyNumber subtract(MyNumber x)` - zwraca różnicę atrybutu i `x` opakowaną w klasę `MyNumber`.
5. http://www.ikozak.pl/pliki/pijp/zad_kadry.pdf
6. <https://javaconceptsoftheday.com/java-practice-questions-on-access-modifiers/>
7. Napisz program, w którym zasymulujesz hierarchię dziedziczenia zwierząt. Stwórz abstrakcyjną klasę `Animal`, po której będą dziedziczyły klasy `Fish` i `Mammal`. Wszystkie te klasy powinny być abstrakcyjne. Następnie stwórz konkretne klasy które dziedziczą po `Fish` i `Mammal`. Będą to odpowiednio `Goldfish` i `Human`.

Nadpisz metodę `toString` w każdej z tych klas. Stwórz instancje obu tych klas i wyświetl je na konsoli.

8. http://www.cs.put.poznan.pl/bbogacki/wsnhid/p2/2/2_zadania_dodatkowe.pdf

Dodatkowe przykłady związane z programowaniem obiektowym

http://www.ntu.edu.sg/home/ehchua/programming/java/J3f_OOPExercises.html

http://www.ntu.edu.sg/home/ehchua/programming/java/J3b_OOPInheritancePolymorphism.html

http://www.ntu.edu.sg/home/ehchua/programming/java/J3c_OOPWrappingUp.html

http://www.ntu.edu.sg/home/ehchua/programming/java/J3f_OOPExercises.html