

## Laboratorium 1

1. Sprawdź jaka wersja Javy jest zainstalowana na Twoim komputerze (sprawdź to z linii komend).
  - Jako rozwiązanie wyślij zarówno użytą komendę jak i jej wynik
2. Zaimplementuj poniższą klasę oraz skompiluj i uruchom ją korzystając z linii komend
  - klasa ma reprezentować dowolny kształt i ma mieć nazwę Shape
  - klasa ma mieć metodę print wyświetlającą na ekranie nazwę klasy
  - klasa ma mieć metodę main tworzącą obiekt klasy Shape i wywołującą jej metodę print
  - jako rozwiązanie wyślij kod programu, polecenia użyte do kompilacji i uruchomienia oraz wynik działania programu
3. Zaimplementuj poniższe klasy z użyciem IntelliJ IDEA
  - dodaje do klasy Shape dwie metody abstrakcyjne: getArea zwracającą pole danej figury oraz getPerimeter zwracającą obwód danej figury
  - stwórz klasę Rectangle dziedziczącą z klasy Shape
  - stwórz klasę Triangle dziedziczącą z klasy Shape
  - stwórz klasę ShapeDescriber posiadającą metodę describe, metoda ta ma wypisywać na ekran pole i obwód danej figury i ma działać zarówno z klasą Triangle jak i Rectangle
  - jako wynik zadania wyślij kod wszystkich stworzonych klas