

ĆWICZENIE 1 – PODSTAWY

Treść:

1. Utwórz klasę abstrakcyjną `Figura`.
 2. Dodaj pole `String nazwa`.
 3. Dodaj konstruktor ustawiający nazwę.
 4. Utwórz metodę abstrakcyjną `double pole()`.
 5. Utwórz metodę zwykłą `wyswietlNazwe()`.
 6. Utwórz klasy:
 - `Kwadrat`
 - `Kolo`
 7. Każda klasa:
 - dziedziczy po `Figura`,
 - implementuje metodę `pole()`.
-

ĆWICZENIE 2 – POLIMORFIZM

Treść:

1. Utwórz tablicę typu `Figura`.
2. Umieść w niej obiekty:
 - `Kwadrat`
 - `Kolo`
3. Przejdź pętlą po tablicy.
4. Dla każdej figury:
 - wyświetl nazwę,
 - oblicz i wyświetl pole.

● ĆWICZENIE 3 – KLASA ABSTRAKCYJNA Z METODĄ GOTOWĄ

Treść:

1. Utwórz klasę abstrakcyjną `Pracownik`.
2. Dodaj pola:
 - `String imie`
 - `double stawka`
3. Dodaj konstruktor.
4. Utwórz metodę abstrakcyjną `double obliczPensje()`.
5. Utwórz metodę zwykłą `wyswietlDane()`.
6. Utwórz klasy:
 - `PracownikEtatowy`
 - `PracownikGodzinowy`
7. Każda klasa:
 - inaczej liczy pensję.