

## 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 wyświetlNazwe().
  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:
  - `PracownikEstatowy`
  - `PracownikGodzinowy`
7. Każda klasa:
  - inaczej liczy pensję.