

Zadanie

1. Klasa bazowa

- Utwórz klasę `Delivery`.

Dodaj w niej metodę `deliver()`, która wypisuje:

Dostarczanie zamówienia

○

2. Klasy potomne

- Utwórz trzy klasy dziedziczące po `Delivery`:
 - `CourierDelivery` – `deliver()` wypisuje: Dostawa kurierem
 - `LockerDelivery` – `deliver()` wypisuje: Dostawa do paczkomatu
 - `PersonalPickup` – `deliver()` wypisuje: Odbiór osobisty
- Pamiętaj, aby nadpisać metodę `deliver()` w każdej klasie potomnej.

3. Polimorfizm

- W klasie `Main` stwórz trzy obiekty typu `Delivery`, każdy przypisz do innej klasy potomnej.
- Wywołaj metodę `deliver()` dla każdego obiektu.
- Nie używaj `if`, `switch`, pętli ani tablic.

4. Dodatkowa metoda

Dodaj w klasie `Delivery` metodę `info()`, która wypisuje:

Wybrano sposób dostawy

○

- Ta metoda nie powinna być nadpisywana w klasach potomnych.
- Wywołaj ją w `Main` dla jednego z obiektów.

Przykład działania programu

Po poprawnym napisaniu programu, uruchomienie `Main` może wypisać coś takiego:

Dostawa kurierem

Dostawa do paczkomatu

Odbiór osobisty

Wybrano sposób dostawy

- Każdy obiekt typu `Delivery` wywołuje własną wersję metody `deliver()`
- Metoda `info()` działa tak samo dla wszystkich obiektów