

Projekt

Krzysztof Gębicz

Struktura projektu

- Projekt musi składać się z co najmniej 7 plików źródłowych `.java`:
 - min 1 interfejs.
 - 1 klasa nadrzędna.
 - min 3 klasy dziedziczące po klasie nadrzędnej.
 - 1 klasa z metodą `main` (punkt startowy programu).

Dziedziczenie

- Wszystkie klasy dziedziczą po klasie nadrzędnej.
- Powinny rozszerzać jej funkcjonalność lub specjalizować zachowanie (nadpisywanie metod).

Interfejsy

- W projekcie muszą pojawić się co najmniej 1 interfejs.
- Każda z klas dziedziczących powinna implementować co najmniej jeden z interfejsów.

Polimorfizm (opcjonalnie)

Przykładowe wykorzystanie polimorfizmu: przechowywanie obiektów w tablicy/listy typu klasy nadrzędnej i wywoływanie metod nadpisanych w klasach potomnych.

Inne wymogi

Każda klasa powinna mieć konstruktor i pola (prywatne lub chronione).

Należy zadbać o enkapsulację (getter/setter).

Program w `main` powinien:

- Utworzyć kilka obiektów klas dziedziczących.
- Wywołać na nich metody.
- Wypisać rezultaty w konsoli.