

Ćwiczenie 1 – Zwierzęta

1. Wyobraź sobie klasę bazową `Zwierze` i klasy pochodne `Pies` i `Kot`, które nadpisują metodę wydającą dźwięk.
 2. Zastanów się, co się stanie, jeśli zmienna typu `Zwierze` będzie wskazywać na obiekt `Pies` lub `Kot` i wywołasz metodę wydania dźwięku.
 3. Wyjaśnij, czym jest nadpisanie metody i jakie daje efekty w tym przypadku.
-

Ćwiczenie 2 – Pojazdy

1. Masz różne pojazdy: samochód, rower i pojazd ogólny. Każdy z nich może się poruszać w inny sposób.
 2. Zastanów się, jak można wykorzystać zmienną typu bazowego „pojazd” do wywołania metody ruchu dla każdego pojazdu.
 3. Co się stanie, jeśli metoda ruchu nie będzie nadpisana w klasach pochodnych?
-

Ćwiczenie 3 – Kalkulator

1. Wyobraź sobie kalkulator, który obsługuje różne działania: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie.
2. Każde działanie jest osobną klasą, a wszystkie dziedziczą po klasie bazowej „Działanie”.

3. Zastanów się, jak można użyć tablicy działań do wykonania wszystkich obliczeń dla tych samych dwóch liczb.
4. Wyjaśnij, czym jest polimorfizm w tym przypadku.oli