

ĆWICZENIE 1

Treść:

1. Utwórz klasę abstrakcyjną `Instrument`.
 2. Dodaj pole `String nazwa`.
 3. Dodaj konstruktor.
 4. Utwórz metodę abstrakcyjną `void graj()`.
 5. Utwórz metodę zwykłą `wyswietlNazwe()`.
 6. Utwórz klasy:
 - `Gitara`
 - `Pianino`
 7. Każda klasa:
 - dziedziczy po `Instrument`,
 - implementuje metodę `graj()`.
-

ĆWICZENIE 2

Treść:

1. Utwórz klasę abstrakcyjną `Transport`.
 2. Dodaj pole `int liczbaPasazerow`.
 3. Dodaj konstruktor.
 4. Utwórz metodę abstrakcyjną `double kosztPrzejazdu()`.
 5. Utwórz metodę zwykłą `wyswietlInfo()`.
 6. Utwórz klasy:
 - `Autobus`
 - `Tramwaj`
 7. Każda klasa:
 - liczy koszt przejazdu.
-

ĆWICZENIE 3

Treść:

1. Utwórz tablicę typu `Transport`.
2. Umieść w niej obiekty:
 - `Autobus`
 - `Tramwaj`
3. Przejdź pętlą po tablicy.
4. Dla każdego obiektu:
 - wyświetl informacje,
 - wyświetl koszt przejazdu.

ĆWICZENIE 4

Treść:

1. Utwórz klasę abstrakcyjną `Produkt`.
2. Dodaj pola:
 - `String nazwa`
 - `double cena`
3. Dodaj konstruktor.
4. Utwórz metodę abstrakcyjną `double obliczCene()`.
5. Utwórz metodę zwykłą `wyswietlProdukt()`.
6. Utwórz klasy:
 - `Ksiazka`
 - `Elektronika`
7. Każda klasa:
 - inaczej oblicza cenę.