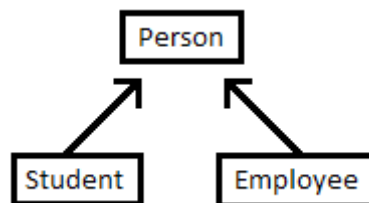


Наследяване

Задача за домашно:

Да се направи следната йерархия от Person, Student и Employee



- Конструктор Person създаващ хора да дефинира следните полета:

-name - име

-age - години

-isMale - поле, показващо пола

- Метод showPersonInfo(), който показва информация за човека (изписва на конзолата стойността на всичките му полета по подходящ начин)

- Конструкторът Student наследяващ Person, представящ ученик със следните полета:

-score - показва оценката на ученика

Да приема следните параметри :

Student(name, age, isMale, score)

Метод showStudentInfo() който показва информация за човека и информация за оценката му (чрез надписи на екрана)

Конструкторът Employee да наследява Person и да дефинира следните полета:

-daySalary показва дневната заплата на работника

Методи:

В случай че на работник се наложи да работи извън работно време, на него му се дължи допълнителна сума пари (overtime) за часовете които е работил. Сумата се пресмята по следния начин: ако работника, няма навършени 18 години, дължимата сума е 0. В противен случай, за всеки отработен час, на работника се заплаща сумата която получава на час (зависи от дневната заплата) умножена по 1,5.

-метод `calculateOvertime(hours)` който пресмята и връща стойността на сумата която му се дължи при работа извън работно време

-метод `showEmployeeInfo()`, който показва информация за човека, както и информация за дневната му заплата

Да се напише и демо:

1. Да се създаде масив от 10 елемента от тип `Person`.
2. Да се създадат по два обекта от тип `Person`, `Student` и `Employee` и да се вкарат в масива от хора.
3. Да се обходи масива и в зависимост от това дали обекта е от тип `Person`, `Student` или `Employee` да се извика съответно метода `showPersonInfo`, `showStudentInfo` или `showEmployeeInfo`.
4. Да се обходи още веднъж масива с хора и за всеки човек, който е работник, да се изведе на екрана сумата, която му се дължи при 2 часа работа извън работно време.
5. Как може да се избегне проверката за различните видове хора?