

# Static - zadania

1. Zdefiniuj statyczną stałą globalną w klasie Global w paczce global. Zwróć uwagę, że masz do niej dostęp z każdej innej klasy i nie możesz zmienić wartości zdefiniowanej stałej. Postaraj się zaimportować zdefiniowaną stałą na dwa sposoby:
  - poprzez import zwykły - `String globalConstant = Global.GLOBAL_CONSTANT;`
  - poprzez import statyczny - `String globalConstant = GLOBAL_CONSTANT;`
2. Stwórz klasę Static, która wydrukuje na ekranie kiedy po raz pierwszy zostanie użyta. Stwórz w niej pola wskazane poniżej. Stwórz 5 instancji klasy, za każdym razem drukując na ekranie `counter` i `name`. Pola w klasie:
  - statyczne counter (zliczające ile instancji klasy stworzyliśmy),
  - instancyjne name
3. Stwórz klasę abstrakcyjną AParent, która będzie miała metodę `String getName()` oraz statyczną metodę `String getClassName()`. Stwórz klasę Child, która będzie nadpisywała metodę `String getName()` oraz definiowała statyczną metodę `String getClassName()`. Użyj dziedziczenia. Stwórz 2 instancje klasy Child przypisując je do referencji Parent oraz Child. Wywołaj obie metody na referencjach, ich wynik wydrukuj na ekranie. Zauważ różnicę i postaraj się znaleźć wyjaśnienie.
4. Zdefiniuj metodę statyczną `signsCreator()`, która na podstawie przekazanych liczb (można przekazać dowolną ilość) zwróci tablicę `char[]`, ze znakami stojącymi pod podanymi w argumentach miejscami w tablicy ASCII (<http://www.asciitable.com/>). Załóżmy, że do metody można przekazać tylko wartości liczbowe z zakresu 32 - 127. Napisaną metodę, spróbuj podzielić na kroki i każdy krok wyciągnąć do oddzielnej metody.
5. Stwórz interfejs IParent, który będzie miał metodę defaultową `String getName()` oraz statyczną metodę `String getClassName()`. Stwórz klasę AnotherChild, która będzie nadpisywała metodę `String getName()` oraz definiowała statyczną metodę `String getClassName()`. Użyj dziedziczenia. Stwórz 2 instancje klasy Child przypisując je do referencji Parent oraz Child. Wywołaj obie metody na referencjach, ich wynik wydrukuj na ekranie. Zauważ różnicę i postaraj się znaleźć wyjaśnienie.