Pentru cursul nr.2 provocarea este urmatoarea.  
  
Parcurgeti Cursul nr.1, Laboratorul nr. 1 si aduceti-va aminte despre mostenire (aruncati o privire si peste Cursul nr. 2, slide-ul 8 - Mostenire) si scrieti o aplicatie Java cu mai multe clase,  a carei descriere este mai jos.  
Veti crea proiectul prov1\_*nume\_prenume*  uilizand numele si prenumele dv. si veti posta la rezultat:  
- o arhiva cu proiectul dv.  
- o imagine cu o captura de ecran cu rezultatele afisate de clasa **DemoAplicatie**   
Termenul este pana la inceperea cursului nr.2, ***orice solutie postata ulterior este ignorata.***  
  
Realizati aplicatia conform principiului "*Code a Little, Test a Little*" parcurgand etapele de mai jos.   
  
**Etapa 1**  
1.1. Scrieti o clasa **Dreptunghi**care sa aiba metodele *toString()*si *getAria()*  
1.2. Scrieti o clasa **DemoAplicatie**care sa citeasca de la astatura lungimea si latimea si apoi sa creeze un obiect de tip **Dreptunghi**si sa-l afiseze cu *System.out.prinln()*.  
  
**Etapa 2**  
2.1 Scrieti o clasa **Patrat**(aveti in vedere faptul ca un patrat este un dreptunghi cu laturile egale). Asigurati-va ca exisa cel putin metodele *toString()* si *getAria()*  
2.2. Adaugati cod in clasa **DemoAplicatie**si pentru patrat in mod similar ca la dreptunghi.  
  
**Etapa 3**  
Un prieten are un magazin de obiecte de constructii. Va roaga sa-l ajutati cu o aplicatie.   
Va propuneti sa incepeti modeland in POO obiectele de tip **Gresie**(orice gresie e un paralelipiped cu baza un dreptunghi, avand si o inaltime si un cod de culoare - un int).  
3.1. Creati clasa **Gresie**utilizand una din clasele scrise deja si asigurati ca in aceasta clasa sa existe cel putin metodele  
*toString()*si *getVolum()*  
3.2. Adaugati cod in clasa **DemoAplicatie**si pentru obiectele de tip **Gresie**.  
  
Va rog sa incercati toti sa rezolvati acest exercitiu!  
Mult succes!