

Klasy abstrakcyjne – zadania na start

1. Stwórz klasę abstrakcyjną `Smartfon`, która posiada następujące pola:

- `PrzekatnaEkranu`
- `PamiecRam`
- `PamiecWewnetrzna`
- `Cena`

Oraz metody abstrakcyjne:

- `WyswietlInformacje()`
- `PodniesCene(double Kwota)`
- `OpuscCene(double Kwota)`

Stwórz przynajmniej dwie klasy dziedziczące po klasie `Smartfon` i stwórz kilka obiektów klas w metodzie `Main`.

2. Stwórz abstrakcyjną klasę „`Populacja`” a w niej atrybuty:

- `wielkoscPopulacji`
- `dlugoscZycia`
- `tempoPrzyrostu`
- `wiekPopulacji`

Oraz metody abstrakcyjne:

- `rozmnazajSie`
- `wymieraj`
- `liczSredniaZycia`
- `ustalWiekPopulacji`

Stwórz przynajmniej dwie klasy dziedziczące po klasie abstrakcyjnej `Populacja`, zaimplementuj metody i rozszerz o nowe.