

1. Stwórz Program „Etui na wizytówki”, program składa się z klasy Wizytówka zawierających pola:

- a. imię
- b. nazwisko
- c. firma
- d. numer
- e. adres

Dodatkowo niech klasa posiada odpowiednie metody wyświetlające poszczególne dane.

Stwórz listę obiektów w metodzie main, oraz menu pozwalające dodawać nowe wizytówki do listy.

2. Zmodyfikuj program wizytówka o dodatkową klasę Wizytownik, w której będzie znajdowała się lista obiektów klasy Wizytówka. Klasa Wizytownik będzie posiadała odpowiednie metody wyświetlające menu oraz obsługujące listę wizytówek (dodawanie, usuwanie, wyświetlanie)
3. Stwórz program „Obsługa zamówień”, który posiada dwie klasy: „Zamówienie” oraz „Produkt”. Klasa zamówienie posiada listę obiektów typu Produkt (ponieważ możemy zamówić kilka produktów. Każdy z produktów powinien zawierać nazwę, cenę, ilość sztuk i opis.

W klasie zamówienie powinna znaleźć się publiczna metoda licząca wartość całego zamówienia uruchamiana zawsze, gdy zostanie dodany nowy produkt i będzie ona aktualizować cenę zamówienia.

Przeciąż metodę liczącą wartość wyrażenia, tworząc metodę przyjmującą parametr jakim jest procent ceny do obniżenia.

Dziedziczenie:

4. Stwórz program „Fabryka pojazdów”. Program powinien zawierać klasę „Samochod” wraz z atrybutami:
 - a. Marka
 - b. Model
 - c. Vin
 - d. Waga
 - e. Nadwozie
 - f. cena

Dodaj konstruktor oraz klasy dziedziczące: „Ciezarowka” oraz „Motocykl”.

Niech rozszerzają klasę Samochod o dodatkowe atrybuty oraz metody.

5. Stwórz program „PocztaPolska”. Program powinien zawierać następujące klasy:
 - a. Klasę Listy, która posiada następujące pola protected:
 - i. nazwiskoOdbiorca
 - ii. nazwiskoNadawca

- iii. adresOdbiorca
 - iv. adresNadawca
 - v. kodOdbiorca
 - vi. kodNadawca
 - vii. polecona (typu boolean)
 - viii. priorytetowa (typu boolean)
 - ix. statyczny atrybut ID zmieniający się dla każdego listu.
 - x. Ponadto posiada gettery i setery dla każdego pola oraz konstruktor inicjujący wszystkie atrybuty
 - xi. metodę zwracającą cenę na podstawie sprawdzenia pól „polecona” oraz „priorytetowa”
- b. Klasę Paczki, która dziedziczy po klasie Listy. Klasa Paczki powinna dodatkowo posiadać atrybuty: waga, wysokość, szerokość, głębokość oraz gabaryt. Konstruktor powinien inicjalizować wartości waga, wysokość, szerokość, głębokość natomiast dla atrybutu gabaryt zostaje wywołana metoda ustalająca gabaryt na podstawie wymiarów i wagi. Stwórz metodę przysłaniającą metodę liczącą cenę, weź pod uwagę gabaryt paczki. Paczki również powinny mieć swoje ID.
- c. Stwórz Klasę Placówka, posiadającą dwie listy obiektów:
- i. Listę obiektów klasy Listy
 - ii. Listę obiektów klasy Paczki

Oraz metodę odpowiedzialną za obsługę placówki (dodanie listu, paczki, usunięcie, wyświetlenie)