

- I. Utwórz klasę `Prostokat` i dziedziczącą po niej klasę `Prostopadloscian`. Operację powtórz dla klas `Trojkat` opisującą figurę trójkąta równobocznego i dziedziczące po niej `Ostroslup` i `Graniastoslup`. Zadbaj aby:
 - klasy zawierały wszystkie niezbędne pola;
 - wszystkie pola były poprzedzone specyfikatorem `private`;
 - konstruktory inicjowały wartości pól zarówno na podstawie dostarczonych wartości liczbowych jak i obiektu klasy bazowej;
 - wszystkie klasy figur posiadały metodę wyświetlającą pole powierzchni;
 - wszystkie klasy brył posiadały metody wyświetlające pole powierzchni oraz objętość bryły;
- II. Utwórz klasę `Osoba` z prywatnym polem `String imie` i dziedziczącą po niej klasę `Spawacz` z polami `stazpracy`. Utwórz w obu klasach metodę `String wyswietl()`, która wykorzystując słowo kluczowe `super` zwróci ciąg znaków zawierający wszystkie informacje zawarte w obiekcie tej klasy.
- III. Utwórz klasę `Pojazd` z polem `String color` i dziedziczącą po niej klasę `PojazdKolowy` z prywatnym polem `iloscOsi`. Następnie utwórz dziedziczącą po klasie `PojazdKolowy` klasę `CiagnikSiodlowy` z polem `masa`, oraz metodą `rozpocznijJazde` która sprawdzi jaki jest nacisk pojazdu na oś. Jeżeli nacisk przekracza 11 ton wyświetlony zostanie komunikat "Jazda niebezpieczna, odmowa uruchomienia silnika".
- IV. [1 pkt.] Utwórz klasę `Drzewo` z polami `boolean wiecznieZielone`, `int wysokosc` oraz `String przekrojDrzewa`, następnie zaimplementuj konstruktory inicjujące pola i metodę `String toString()` zwracającą informacje o drzewie.
- V. [1 pkt.] Utwórz klasę `DrzewoIglaste` dziedziczącą po klasie `Drzewo`, oraz definiującą pola `int iloscIgiel` i `double dlugoscSzyszki`. Następnie przygotuj konstruktor inicjujący wszystkie pola oraz metodę `String toString()` zwracającą informacje o drzewie wraz z wartościami pól opisujących drzewo iglaste.
 Utwórz klasę `DrzewoLisciaste` dziedziczącą po klasie `Drzewo`, oraz definiującą pole `int ksztaltLiscia` i metodę `String toString()` zwracającą informacje o drzewie.
 Utwórz klasę `DrzewoOwocowe` dziedziczącą po klasie `DrzewoLisciaste`, oraz definiującą pole `String nazwaOwoca`, podobnie jak w poprzednich zadaniach uzupełnij klasę o konstruktor i funkcjonalną metodę `toString`.