

- I. Utwórz klasę opisującą atomy. Każda cząstka powinna przechowywać nazwę, masę, ładunek. Przesłoń metodę `toString`, tak aby wypisywała informacje o atomach.
- II. Utwórz klasę `Kwadrat` z prywatnym polem `bok`. Zainicjuj pole w konstruktorze. Dodaj metodę `show` wyświetlającą:
 - pole powierzchni tego kwadratu,
 - objętość sześcianu zbudowanego na podstawie tego kwadratu

Przedstaw wykorzystanie tej klasy na przykładzie.

- III. Utwórz klasę `Walec` z prywatnymi polami `promień` i `wysokość`. Zainicjuj pola w konstruktorze. Dodaj metodę `show` wyświetlającą:
 - pole powierzchni podstawy,
 - objętość walca

Przedstaw wykorzystanie tej klasy na przykładzie.

- IV. Zdefiniuj klasę `KulaW`, z dwoma konstruktorami przyjmującymi jako parametry odpowiednio obiekty klas `Walec` i `Kwadrat` (obie klasy zdefiniowane na ćwiczeniach 16). Pola tej klasy zostaną zainicjowane takimi wartościami, aby bryła ta mieściła się odpowiednio w bryle walca lub sześcianu zależnie od wywołanego konstruktora.
- V. Zdefiniuj klasę `KulaNa` opisującą kulę opisaną na podstawie brył dostarczonych do konstruktorów.
- VI. Utwórz klasę `Wyraz` zawierającą pole tablicę typu `char[]` i pole typu `int`. Bezparametrowy konstruktor tworzący wyraz zainicjuje pola odpowiednio: tablicą o rozmiarze 100 elementów i wartością 0. Metoda `dodajZnak(char)` pozwoli na dopisywanie kolejnych znaków do ciągu. Metoda `wyswietl()` wyświetli ciąg, a metoda `length()` zwróci ilość znaków w ciągu.

Działanie programu przedstaw na przykładzie.