

- I. Wykorzystując kod programów z ćwiczeń 24 utwórz program, który wypełni tablicę `Drzewo[] las` drzewami takimi jak: *sosny*, *modrzewie*, *dęby*, *osiki*, *morelowce* czy *śliwy*. Wykorzystując mechanizm polimorfizmu wyświetl wszystkie informacje o wszystkich drzewach.  
  
Na koniec zaimplementuj we wszystkich klasach metodę `zerwijOwoc`. Jeżeli drzewo nie będzie drzewem owocowym, przez co nie będzie miało owoców - podniesiony zostanie wyjątek `DrzewoBezOwocoweException`.
- II. Utwórz klasę `Alarm` dziedziczącą po klasie `Exception`. Następnie przygotuj klasę `DetektorDymu` zawierającą metodę `sprawdz`, która może podnieść wyjątek `Alarm` jeśli wyczuje dym.
- III. Utwórz klasę `Rakieta`, zbudowaną z pól: `String nazwa` i `int wagaPaliwa`, konstruktora inicjującego pola oraz następujących metod: `zatankuj` - ładującą losową ilość paliwa, oraz `start` - rozpoczynającą procedurę startową. W ramach kontroli przedstartowej metoda `start` sprawdzi stan paliwa i jeżeli jest on mniejszy niż 1000, podniesiony zostanie wyjątek `Exception` z komentarzem 'start anulowany - za mało paliwa'.