

### Κληρονομικότητα- Αφηρημένες κλάσεις- Πολυμορφισμός

Στο εργαστήριο αυτό θα υλοποιήσετε ένα interface με το όνομα Payable το οποίο θα έχει μια συνάρτηση:

- `getPaymentAmount()`.

Τα Interface απλά δηλώνουν συναρτήσεις χωρίς να υλοποιούν κώδικα. Στη συνέχεια δημιουργήστε μια αφηρημένη κλάση με το όνομα **Employee** η οποία υλοποιεί αυτό το interface. Αυτή η κλάση θα έχει τα εξής χαρακτηριστικά και συναρτήσεις.

- `private String firstName;`
- `private String lastName;`
- `private String socialSecurityNumber;`
- `public Employee()`
- `public Employee( String first, String last, String ssn )`
- `public void setEmployee( String first,String last, String ssn )`
- `public String toString()`
- Συναρτήσεις `get`

Στη συνέχεια θα υλοποιήσετε την κλάση **SalariedEmployee** (βασικός μισθός) η οποία κληρονομεί την Employee και επιπλέον έχει το ακόλουθο δεδομένο:

- `private double weeklySalary.`
- Για αυτόν τον υπάλληλο ο μισθός υπολογίζεται με βάση τον εβδομαδιαίο μισθό.

Επίσης θα υλοποιήσετε την κλάση **Invoice** η οποία υλοποιεί την Payable και επιπλέον έχει τα ακόλουθα δεδομένα και συναρτήσεις:

- `private String partNumber`
- `private String partDescription`
- `private int quantity`
- `private double pricePerItem`
- `public Invoice( String part, String description, int count, double price )`
- `public void setPartDescription( String description )`

- `public void setQuantity( int count )`
- `public void setPricePerItem( double price )`
- `public String toString()`
- το κόστος της απόδειξης υπολογίζετε με βάση την ποσότητα του προϊόντος και την τιμή του.

Στη `main` θα δημιουργήσετε 2 αντικείμενα `SalariedEmployee` και 2 αντικείμενα `Invoice`. Στη συνέχεια θα τα τοποθετήσετε όλα σε ένα πίνακα τύπου `Payable`. Για τα αντικείμενα αυτά θα τυπώσετε τις πληροφορίες τους και το κόστος τους πολυμορφικά .