

Decorator

1. Rozszerz klasę `ProductWithExtraCheese` tak, aby implementowała interfejs `Product`.
2. Dodaj pole `baseProduct`. Pole to **nie** powinno być **modyfikowalne**.
3. Pole z punktu 2. powinno być ustawiane w **konstruktorze**.
4. Rozbuduj metodę `getCost`, by zwracała koszt całego produktu (dodatku, który dana klasa reprezentuje + produktu, który dekoruje)
5. Powtórz wszystkie powyższe kroki dla klasy `ProductWithExtraMeat`
6. Zaprezentuj zrozumienie wzorca `Decorator` prowadzącemu.