

Programowanie obiektowe w Java

mgr inż. Adam Zalewski

Zestaw nr 8

Zadania:

1. Do każdej z wcześniej napisanych klas zaimplementuj **interfejsy** zawierające **deklaracje metod** w nich dostępnych.
2. Utwórz klasę **Osoba** z polami **imie** i **nazwisko**. Zaktualizuj kod klasy **Klient** tak, aby **dziedziczył** po klasie **Osoba**.
3. Napisz klasę **KlientFirmowy** zawierającą pola stałymi **NIP** i **REGON** oraz klasę **KlientIndywidualny** z polem stałym **PESEL**. Obie klasy dziedziczą po klasie **Klient**. (+1 pkt)
4. Dodaj do interfejsów **metody domyślne** (postaraj się je wymyślić).
5. Utwórz klasę **ProduktSpozywczy** i **ProduktPrzemyslowy** które **dziedziczą** po klasie **Produkt**.
6. Utwórz klasy **Owoc** i **Warzywo**, które posiadają metody abstrakcyjne: **smak**, **umyj**, **zjedz**. (+1 pkt)
7. Utwórz klasę **UrzadzenieElektroniczne**, która posiada **metody abstrakcyjne**: **napraw**, **uzyj**, **zepsuj**, **wlacz**, **wylacz** oraz klasę **Ubranie**, która posiada **metody abstrakcyjne**: **wypierz**, **zaloz**, **wyprasuj**, **wysusz**, **zniszcz**.
8. Utwórz klasy, które **dziedziczą** po klasie **ProduktSpozywczy** oraz **Owoc** lub **Warzywo** oraz klasy, które dziedziczą po klasie **ProduktPrzemyslowy** oraz klasie **UrzadzenieElektroniczne** lub **Ubranie** i implementują **metody abstrakcyjne** zadeklarowane w tych klasach. Do każdej klasy utwórz kilka produktów tej klasy i przetestuj w main.
9. Do nowo utworzonych klas dopisz pola, które powinny posiadać oraz przetestuj czy działają z systemem sklepu.
10. Do wszystkich klas napisz odpowiednie **konstruktory** oraz metody **get** i **set**. W odpowiednich miejscach wykorzystaj wyjątki.