

ZADANIE – OBIEKTY

1. Stwórz superklasę abstrakcyjną `Pojazd`, która będzie zawierała pusty konstruktor, dwie metody abstrakcyjne: `pokaz_naped` oraz `predkosc_max`.
2. Stwórz klasę (zwykłą) `Silnik` – z konstruktorem opartym na atrybutach (rodzaj, pojemność), bez deklaracji metod
3. Stwórz klasę (zwykłą) `Marka` – z konstruktorem opartym na atrybutach (nazwa, typ, rocznik), bez deklaracji metod
4. Stwórz klasę (zwykłą) `Rower` dziedziczącą klasę `Pojazd` – zaimplementuj obie metody abstrakcyjne: `pokaz_naped` na zwracać napis „korba” a „predkosc_max” wartość 60
5. Stwórz klasę (zwykłą) `Osobowy` dziedziczącą klasy `Pojazd`, `Silnik`, `Marka` – zaimplementuj obie metody abstrakcyjne: `pokaz_naped` na zwracać napis „silnik” a „predkosc_max” wyznaczone według zestawienia

Pojemność $P \leq 1.0$, prędkość 140

Pojemność $P \leq 1.5$, prędkość 170

Pojemność $P \leq 1.8$, prędkość 190

Pojemność $P \leq 2.2$, prędkość 210

Pojemność $P \leq 3.0$, prędkość 240

Stwórz metodę `opis_auta` i wyświetl dane samochodu

6. Stwórz dwie instancje `Osobowego` i jedną `Roweru` – użyj wszystkich dostępnych metod dla danej klasy