**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 oraz Marka – zaimplementuj obie metody abstrakcyjne: pokaz\_naped na zwracać napis „korba” a „predkosc\_max” wartość 60 , dopisz funkcję opis\_roweru która będzie wyświetlała dane roweru

5. Stwórz klasę (zwykłą) Osobowy dziedziczącą klasy Pojazd, Silnik, Marka – zaimplementuj obie metody abstrakcyjne: pokaz\_naped na zwracać napis „silnik” a „predkosc\_max” wyznacz według zestwienia

Pojemność P <= 1.0 , prędkość 140

Pojemność P <= 1.5 , prędkość 170

Pojemność P <= 1.8 , prędkość 190

Pojemność P <= 2.2 , prędkość 210

Pojemność P <= 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