

Zad 1. (3p)

Napisz program, który działa jak czterodziałaniowy kalkulator. Program ustawia dwie liczby i jeden z podstawowych operatorów arytmetycznych (+),(-),(*),(/). Następnie wywołuje metodę obliczania wartości wyrażenia i wypisuje wynik działania.

W kodzie zdefiniuj metodę zwracającą typ *double* i obliczającą wartość wyrażenia, gdy dane są dwa argumenty i operator (jako parametry). W metodzie użyć instrukcji *switch*.

Zad 2. (4p)

Zamodeluj działanie latarki (zdefiniuj klasę **Latarka**). Latarkę można włączać i wyłączać (stan latarki: 1-włączony, 0-wyłączony). Po włączeniu latarka świeci białym światłem. Kolor światła można zmienić na zielony lub czerwony (kolor: 0-biały, 1-zielony, 2-czerwony).

Metody:

- Włącz – włączenie latarki, latarka świeci światłem białym,
- Wylacz – wyłączenie latarki,
- ZmienKolor(kolor) – zmienia kolor światła na podany,
- Drukuj – drukuje: latarka wyłączona lub latarka włączona i świeci światłem ...

Napisz program (klasa **Main**) demonstrujący działanie powyższej klasy.