

- I. [1 pkt.] Utwórz klasę `Kwadrat` z polem `bok`. Zainicjuj pole w konstruktorze. Dodaj metodę `show` wyświetlającą:

- pole powierzchni tego kwadratu,
- objętość sześcianu zbudowanego na podstawie tego kwadratu

Przedstaw wykorzystanie tej klasy na przykładzie.

- II. [1 pkt.] Utwórz klasę `Walec` z polami `promień` i `wysokość`. Zainicjuj pola w konstruktorze. Dodaj metodę `show` wyświetlającą:

- pole powierzchni podstawy,
- objętość walca

Przedstaw wykorzystanie tej klasy na przykładzie.

- III. [1 pkt.] Zmodyfikuj klasę `Kwadrat` dodając metodę `przygotujWalec` zwracającą obiekt walca umieszczonego w bryle sześcianu zbudowanego na podstawie tego kwadratu.

- IV. [1 pkt.] Utwórz klasę `Wyraz` zawierającą pole typu `String` i pole typu `int`. Bezparametrowy konstruktor tworzący wyraz zainicjuje pola odpowiednio: pustym ciągiem i wartością 0. Metoda `dodajZnak(char)` pozwoli na dopisywanie kolejnych znaków do ciągu. Metoda `toString()` zwróci ciąg, a metoda `length()` zwróci ilość znaków w ciągu.

Działanie programu przedstaw na przykładzie.

- V. [1 pkt.] Utwórz klasę `Wyraz2` zawierającą pole typu `String` i pole typu `Wyraz2`. Pierwsze z pól będzie inicjowane przez konstruktor, drugie będzie inicjowane przez metodę `setNastepnyWyraz`. Dodatkowo klasa będzie implementowała bezparametrową metodę `show`, celem której będzie wyświetlenie na ekranie słowa przechowywanego przez obiekt oraz wywołanie metody `show` na rzecz obiektu przechowywanego w drugim polu (*o ile istnieje*).

Przedstaw użycie klasy `Wyraz` w programie, wykorzystując w tym celu zdanie "Ala ma kota a kot ma Ale".