**Задачи на приведение типов**

[Java Core](https://javarush.ru/quests/QUEST_JAVA_CORE)

[Уровень 4](https://javarush.ru/quests/lectures?quest=QUEST_JAVA_CORE&level=4), Лекция 4

— Знаешь, что я думаю?

— Что, друг Диего?

— Ты уже почти катишь на робота моего уровня. Скоро сможешь сам писать программы.

— Серьезно, Диего?

— Конечно же – нет, щенок. Ха-ха. Тебе еще учиться и учиться. Так что не ной и на вот, решай!

4

Задача

Java Core,  4 уровень,  4 лекция

Building и School

Есть просто здание, а есть здание школы. Унаследуйте одно от другого, и подумайте, объект какого класса должен возвращать методы getSchool и getBuilding. Измените null на объект класса Building или School.

8

Задача

Java Core,  4 уровень,  4 лекция

Коты

Создайте приложение для переписи котов. Для начала попросите пользователя вводить имена котов. После этого программа должна создать объекты cat класса Cat с соответствующими именами и выводить на экран cat.toString().

8

Задача

Java Core,  4 уровень,  4 лекция

Пора покушать

Создадим основу меню для ресторанов, а точнее — функцию выбора еды. Для начала реализуем интерфейс Selectable в классе Food и метод onSelect(), который должен выводить на экран фразу «The food was selected». Подумайте, какие методы можно вызвать для переменной food и какие для selectable.

4

Задача

Java Core,  4 уровень,  4 лекция

Без ошибок

И снова что-то не так в этой задаче. Так что вам предстоит кое-что исправить, а именно — инициализировать объект obj таким классом, чтобы метод main выполнился без ошибок.

4

Задача

Java Core,  4 уровень,  4 лекция

Player and Dancer

На планете Терра практически каждый танцор или игрок является человеком. Так и в этой программе, часть которой — перед вами. Посмотрите, что она уже умеет делать, и измените метод haveFun так, чтобы он вызвал метод play для игрока и dance — для танцора.