

Zad2:

Korzystając z stworzonych w zadaniu 3 z laboratoriów 1 pliku, wykonać poniższe polecenia, przetestować i przesłać na moodla.

- Stworzyć Klasę "Animal" po której dziedziczą obie klasy i która zawiera wszystkie wspólne dla nich zmienne i metody,
- Zapoznając się z cechą poliformizmu klas, stworzyć trzecią klasę w której zdefiniowana będzie jedna dodatkowa zmienna i jedna dodatkowa metoda,
- W klasie bazowej stworzyć jedną metodę abstrakcyjną o wybranym przez siebie zastosowaniu oraz zmienić jedną z metod wyświetlającą zmienną w abstrakcyjną
- W wybranej klasie stworzyć odpowiadającą jej metodę hermetyczną (Niech BMI i metoda je wyliczająca nie będą pokazywane użytkownikowi, a zamiast tego podajmy mu wynik tej metody - niedowaga, waga prawidłowa, nadwaga)
- Jako komentarz dodać swoje uwagi na temat dziedziczenia, polimorfi, hermetyzacji. Zaobserwowane wady i zalety. Min jedno zdanie, ale do trzech na każdą technikę programowania obiektowego.