

9. Objektiniai uždaviniai

1. Sukurti klasę **Piniginė**. Sukurti dvi privačias savybes **popieriniaiPinigai** ir **metaliniaiPinigai**. Parašyti metodą **idet(\$kiekis)**, kuris prideda pinigus į piniginę. Jeigu kiekis nedidesnis už 2, tai prideda prie **metaliniaiPinigai**, jeigu didesnis nei 2 prie **popieriniaiPinigai**. Parašykite metodą **skaiciuoti()**, kuris suskaičiuotų ir atspausdintų **popieriniaiPinigai** ir **metaliniaiPinigai** sumą. Sukurti klasės objektą ir pademonstruoti veikimą.
2. Sukurti klasę **Stiklinė**. Sukurti privačią savybę **tūris** ir **kiekis**. Parašyti metodą **ipilti(\$kiekis)**, kuris keistų savybę **kiekis**. Jeigu stiklinės tūris yra mažesnis nei pilamas kiekis- kiekis netelpa ir būna lygus tūriui. Parašyti metodą **ispilti()**, kuris grąžiną kiekį. Sukurti tris stiklines objektus su tūriais: 200, 150, 100. Didžiausią pripilti pilną ir tada ją ispilti į mažesnę stiklinę, o mažesnę į dar mažesnę.
3. Sukurti klasę **Grybas**. Sukurti klasę **Krepsys**. **Grybas** turi tris privačias savybes: **valgomas**, **sukirmijes**, **svoris**. Kuriant **Grybo** objektą jo savybės turi būti atsitiktinai priskiriamos taip: **valgomas**- true arba false, **sukirmijes**- true arba false ir **svoris**- nuo 5 iki 45. Eiti grybauti, t.y. Kurti naujus **Grybas** objektus, jeigu nesukirmijęs ir valgomas dėti į **Krepsi** objektą, kol bus pririnkta 500 svorio nesukirmijusių ir valgomų grybų.