

Ćwiczenia 4 – Podstawy Javy, klasy, klasy abstrakcyjne i interfejsy.

**Do kodu z poprzednich zajęć dodaj:**

- **Podział na pakiety:**
  - cały program powinien być złożony z co najmniej 2 pakietów (oprócz pakietu domyślnego)
  - używanie klas z innych pakietów bez oraz z importowaniem
- **Przykłady wykorzystania wyjątków bez używania operacji wejścia-wyjścia:**
  - try/catch
  - try/catch/finalny
  - throw
  - throws
  - *utworzenie swojej klasy wyjątków i przykład jej użycia.*

Tematy programów (według kolejności studentów):

- 1) wypożyczalnia samochodów,
- 2) biblioteka,
- 3) gabinet dentystyczny,
- 4) dziekanat,
- 5) hurtownia art. budowlanych,
- 6) dostawa gorących posiłków na telefon,
- 7) edytor rysunków technicznych,
- 8) biuro pośrednictwa pracy,
- 9) drukarnia (książki, gazety i inne),
- 10) zarządzanie dopłatami dla rolników (do ziemi i zwierząt),
- 11) parking strzeżony,
- 12) państwa, miasta, stolice, inne dane geograficzne,
- 13) przedszkole (dzieci, opiekunowie, rodzice, grupy),
- 14) zarządzanie nieruchomościami (budynki, mieszkania, opłaty, mieszkańcy),
- 15) sklep odzieżą (damska, męska, rozmiary).