

Ćwiczenia 3 – Podstawy Javy, klasy, klasy abstrakcyjne i interfejsy.

Utwórz program w języku JAVA, który będzie zawierał przynajmniej:

- Dziedziczenie,
- Klasę abstrakcyjną,
- Interfejs (lub interfejsy),
- 4 klasy, niektóre z nich powinny być rozszerzane, niektóre powinny implementować interfejs,
- Obiekty.

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, stolicy, inne dane geograficzne,
- 13) przedszkole (dzieci, opiekunowie, rodzice, grupy),
- 14) zarządzanie nieruchomościami (budynki, mieszkania, opłaty, mieszkańcy),
- 15) sklep odzieżą (damska, męska, rozmiary).