

- I. Zadeklaruj klasę `ZbiorMetod` implementującą dwie nie zwracające metody `ustalWartosc`. Pierwsza przyjmie jako parametr zmienną typu prostego `int`, natomiast druga przyjmie jako parametr zmienną typu `float`. Obie metody wyświetlą na ekranie wartości dostarczonych zmiennych z informacją jakiego typu był parametr.

Następnie należy utworzyć obiekt klasy `ZbiorMetod` i wywołać obie metody dostarczając jako parametry literały typu:

- `int`
- `float`
- `char`
- `byte`

Na jakiej podstawie podejmowana jest decyzja którą z metod należy wywołać?

- II. Zdefiniuj klasę `Liczba` z polem typu `int`, oraz metodami `przypiszWartosc` (przypisującą polu wartość dostarczoną jako parametr metody) i `wyswietlWartosc` (wyświetlającą wartość pola).

Następnie rozszerz definicję klasy `ZbiorMetod` z poprzedniego zadania o metodę `ustalWartosc` akceptującą jako parametr klasę `Liczba`.

Przedefiniuj wszystkie metody `ustalWartosc` tak aby wykonywały następujące czynności:

- wyświetlały stan zmiennej dostarczonej jako parametr,
- modyfikowały wartość dostarczonej zmiennej,
- wyświetlały stan zmodyfikowanej zmiennej.

Na koniec przedstaw wywołanie wszystkich metod `ustalWartosc` i odpowiedz co zmieniły wywołane metody?

- III. Utwórz klasę `Osoba` zawierającą publiczne pola:

- `String` imie
- `String` nazwisko
- `int` rokUrodzenia

Utwórz obiekt klasy `Osoba` i przechowaj go w zmiennej `osoba`. Wykorzystaj możliwość dostępu do publicznych pól tej klasy i przypisz im literały lub wartości opisujące tworzoną osobę.

- IV. Utwórz konstruktor dla klasy `Osoba` który zainicjuje wszystkie jej pola. Ponadto utwórz metodę `show` wypisującą na ekran stan wszystkich pól. Działanie obu składowych klasy przedstaw w programie.

V. Liczby zespolone składają się z części *rzeczywistej* i *urojonej* opisanych przez zmienne typu `double`. Napisz klasę `LiczbaZespolona` implementującą:

- prywatne pola obu liczb
- dwuparametrowy konstruktor
- funkcję dodawania (`dodaj(LiczbaZespolona)`)
- funkcję odejmowania (`odejmij(LiczbaZespolona)`)
- funkcję mnożenia (`pomnoz(LiczbaZespolona)`)
- funkcję zwiększającą część rzeczywistą o jeden (`zwiększ()`)
- funkcję `wyswietl` wyświetlającą daną liczbę zespoloną w formacie $4 + 5i$

Działanie zdefiniowanej klasy przedstaw na przykładach przynajmniej trzech różnych liczb.