

- I. Przygotuj klasę `MathOperations`, w której zdefiniujemy statyczną i finalną zmienną rzeczywistą opisującą liczbę `Pi`. Następnie zdefiniuj statyczną i rezultatową metodę `calculateCircleArea`, która przyjmie jako argument promień koła i zwróci rezultat w postaci wartości pola powierzchni tego koła.
- II. Utwórz klasę `Person` zawierającą publiczne pola:
 - `String name`
 - `String surname`
 - `int birthyear`Utwórz obiekt klasy `Person` i przechowaj go w zmiennej `person`. Wykorzystaj możliwość dostępu do publicznych pól tej klasy i przypisz im literały lub wartości opisujące tworzoną osobę.
- III. Utwórz klasę `Fruit` z polami `String name` i `double weight`. Nazwa owocu zostanie dostarczona do konstruktora klasy, natomiast waga zostanie zainicjowana losową wartością z przedziału 0.5- 0.8. Następnie utwórz metodę `show` tak aby wyświetlała informacje o nazwie i wadze owocu.
- IV. Utwórz klasę `Kwadrat` z prywatnym polem `bok`. Zainicjalizuj pole w konstruktorze. Dodaj metodę `show` wyświetlającą:
 - pole powierzchni tego kwadratu,
 - objętość sześcianu zbudowanego na podstawie tego kwadratuPrzedstaw wykorzystanie tej klasy na przykładzie.
- V. Utwórz klasę `Walec` z prywatnymi polami `promień` i `wysokość`. Zainicjalizuj pola w konstruktorze. Dodaj metodę `show` wyświetlającą:
 - pole powierzchni podstawy,
 - objętość walcaPrzedstaw wykorzystanie tej klasy na przykładzie.
- VI. Zdefiniuj klasę `KulaW`, z dwoma konstruktorami przyjmującymi jako parametry odpowiednio obiekty klas `Walec` i `Kwadrat`. Pola tej klasy zostaną zainicjowane takimi wartościami, aby bryła ta mieściła się odpowiednio w bryle walca lub sześcianu zależnie od wywołanego konstruktora.
- VII. Zdefiniuj klasę `KulaNa` opisującą kulę opisaną na podstawie brył dostarczonych do konstruktorów.