**Ministerul Educației, Culturii și Cercetării**



**Universitatea Liberă Internațională din Moldova**

**Facultatea Informatică, Inginerie și Design**

**Лабораторная работа. 2**

**Disciplina: Объектно-Ориентированное Программирование в Java**

**Тема: Наследование**

A efectuat:   
**Mititelu Vitalii**

A verificat: Semnătura profesorului:  
**Mititelu Vitalii**

Data prezentării:\_\_\_\_\_\_\_ Nota:\_\_\_\_\_\_\_\_

Chișinău, 2020

**Цель:** использование наследования при работе с классами в язык программирования Java.

**Задачи**

Напишите программу, которая позволяет создавать класс, который наследует поля и методы класса, созданного в предыдущей лабораторной работе, но также добавляет некоторые собственные свойства, создавая и соответствующие конструкторы (которые соответствуют конструкторам основного класса), а затем создайте класс, который наследует характеристики второго класса, имея необходимые конструкторы. Тема, на основе которого необходимо создать производные классы, а также новые обязательные поля, указаны в варианте, но разрешается создавать и другие производные классы, которые логически связаны с основным классом, в зависимости от фантазии студентов.

11) Интернет Магазин Бытовой Техники (область, подобласть) и Интернет-Магазин Компьютеров (частота процессора, объём оперативной памяти)

Структура:

















Консоль:

