**Ministerul Educației, Culturii și Cercetării**



**Universitatea Liberă Internațională din Moldova**

**Facultatea Informatică, Inginerie și Design**

**Лабораторная работа. 3**

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

**Тема: Абстрактные классы, интерфейсы и полиморфизм**

A efectuat:   
**Mititelu Vitalii**

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

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

Chișinău, 2020

**Цель:** использование абстрактных классов, интерфейсов и полиморфизма в язык программирования Java.

**Задачи**

Напишите программу, которая создает абстрактный класс и интерфейс по указанной теме, а затем использует этот класс в процессе наследования (нужно создать две производные классы от нее, указанные после «и») и полностью ее реализовывает. Приведите пример полиморфизма.

1) Площадь геометрических фигур (длина, ширина, абстрактный метод площадь()) и производные классы Площадь Прямоугольника и Площадь Квадрата.

Структура:







Консоль:

