Otwarto: środa, 30 listopada 2022, 11:20 **Wymagane do:** środa, 30 listopada 2022, 12:50

- 1. (2 pkt.) Zapisz abstrakcyjną klasę zapieczętowaną RandomString, po której dziedziczyć będą mogły tylko klasy z 2. zadania. Klasa RandomString będzie dostarczać zarys generatora losowych łańcuchów o zadanej długości i powinna zawierać:
 - a. prywatne stałe pole długość generowanych łańcuchów,
 - b. konstruktor ustawiający długość,
 - c. metodę **abstrakcyjną** public abstract String rand();, która w klasach potomnych będzie odpowiadać za zwracanie losowego łańcucha.
 - d. inne pola/metody, które będą Państwu potrzebne w dalszej implementacji.
- 2. (2.5 + 2.5 pkt.) Zaimplementuj klasy RandomOct i RandomHex dziedziczące po RandomString. Ich implementacje metody rand() powinny zwracać odpowiednio: liczbę ósemkową lub liczbę szesnastkową, rozumiane jako łańcuchy złożone z losowych cyfr ósemkowych lub szesnastkowych.

Przykład działania: w wyniku instrukcji

```
RandomString randomOct = new RandomOct(20);
System.out.println(randomOct.rand());
```

w terminalu pojawia się "liczba" ósemkowa składająca się z 20-stu cyfr, np.:

25602437235656210230

Analogiczne instrukcje dla randomHex powinny wyświetlić łańcuch reprezentujący liczbę szesnastkową, np.

376A3A19C20C149EE470

3. (3 pkt.) Zapisz klasę RandomHexAdapter, rozszerzającą RandomHex i poprawnie implementującą interfejs Readable. Klasa RandomHexAdapter powinna być niemożliwa do dalszego rozszerzania.

Po dołączeniu do projektu klasy:

powinniśmy zobaczyć 6 losowych liczb o długości 35-ciu cyfr, np.:

58D1FEE51692A7C496E5C899170B4232B8B
9677C3AE1F607617D84F1A594B0E53F8AA5
B529892A13D3A0B69257ADEF4F6B942760F
DC18F71A12FC19ECC9A64A85248D9264D57
AEB157377D7D7A0D4C771AEF3AF386EF7C5
02F7F5B75BA52D43EA95260AFABF79B0896