

### **Praktinė užduotis Nr. 1**

1. Reikia sukurti bazinę transporto priemonės klasę, kuri turėtų bendras savybes, tinkamas tiek automobiliui, tiek motociklui, tiek dviračiui;
2. Sukurti tos klasės metodus, kurie leistų pakeisti transporto priemonės modelį, markę, kainą, svorį, ar yra variklis, jei yra kokio jis galingumo, pasiekiamą maksimalų greitį, aprašymą, kainą, kiek gali važiuoti žmonių;
3. Sukurti konstruktorių, kurio pagalba būtų galima iš karto nurodyti modelį ir markę;
4. Inicijuoti objektą; Atspausdinti automobilio modelį ir markę;
5. Sukurti Getters ir Setters savybių gavimui ir priskyrimui;
6. Panaudoti pastaruosius metodus ir priskirti trūkstamą informaciją;
7. Sukurti automobilio, motociklo ir dviračio klases;
8. Kiekvienoje klasėje sukurti tik šio tipo transporto priemonei tinkamą savybę, jos get ir set metodus;
9. Sukurti objektus iš automobilio, motociklo ir dviračio klasių;
10. Priskirti tik šioms TP tinkamas savybes naudojant set metodą; Atspausdinti naudojant get metodą;