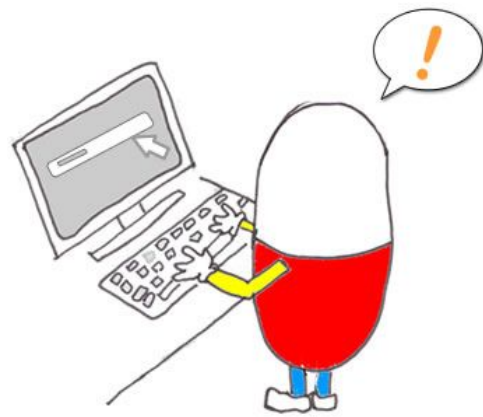


Java

ćwiczenie 1*

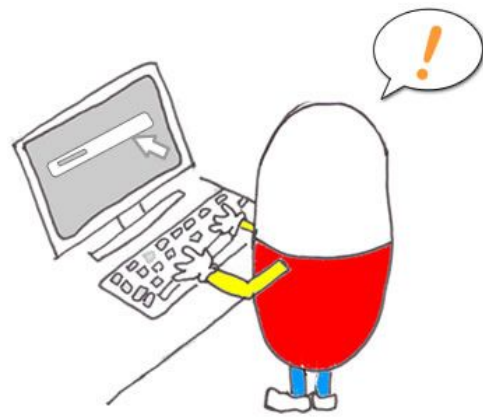
- napisz program, który pobierze od użytkownika liczbę n i wypisze n -ty wyraz ciągu Fibonacciego
- zastosuj rekurencję



Java

ćwiczenie 2*

- stwórz interfejs *Menu*
- dodaj metody: *show()*, *close()*, *runOption(int option)*
- stwórz klasy *MainMenu* i *WorkshopMenu* (niech implementują *Menu*)
- *MainMenu* ma sterować całym programem
- *WorkshopMenu* ma sterować działaniem warsztatu



Java

ćwiczenie 3*

- stwórz klasę abstrakcyjną Cipher, która posiada metody abstrakcyjne encrypt(String text) oraz decrypt(String text)
- Cipher posiada także pole encryptedText, które przechowuje zaszyfrowany tekst
- stwórz klasę CeasarCipher, która rozszerza Cipher
- zaimplementuj poprawne działanie szyfratora
- *dodaj inną klasę rozszerzającą Cipher

