
Program 1 - Hello World

```
package helloworld;

import java.util.*;

public class HelloWorld {

    public void wczytajLiczbeZKlawiatury() {
    }

    public void wypelnijTablice() {
    }

    public void wypiszTabliceOdKonca() {
    }

    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here
        System.out.println("Hello World");

        HelloWorld h = new HelloWorld();
        h.wczytajLiczbeZKlawiatury();
        h.wypelnijTablice();
        h.wypiszTabliceOdKonca();
    }
}
```

Program 2 - implementacja interfejsu

```
interface Figura {
    public float obliczPole();
    public float obliczObwod();
}

class Prostokat implements Figura {
    private float wysokosc;
    private float szerokosc;

    public Prostokat(float wysokosc, float szerokosc) {
        this.szerokosc = szerokosc;
        this.wysokosc = wysokosc;
    }
}

class Okrag implements Figura {
    private float promien;

    public Okrag(float promien) {
        this.promien = promien;
    }
}

public class HelloWorld {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here
    }
}
```

Program 3 - bankomat

Proszę napisać program, który umożliwi użytkownikowi interakcję z bankomatem.

Użytkownik podaje nr. konta i pin, a następnie może wypłacić pieniądze z konta lub zapytać o saldo.

Bankomat, w celu weryfikacji użytkownika i wykonania operacji na wybranym koncie kontaktuje się z bankiem. Bank zawiera listę kont. Każde konto posiada informacje o: numerze, pinie do bankomatu, saldzie na tym koncie.

Przypadki brzegowe:

- użytkownik podaje błędny pin
- konto nie istnieje
- użytkownik chce wypłacić więcej pieniędzy niż na koncie

Do zrobienia w domu! Proszę napisać program samodzielnie! i przynieść na następne zajęcia.