

## Hotel

0. Stwórz projekt – aplikacja konsolowa.

1(2pkt). Stwórz klasę Gosc. W nowostworzonej klasie wykonaj następujące czynności:

- a) dodaj dwa prywatne pola imie i nazwisko typu string,
- b) dodaj konstruktor parametryczny z dwoma parametrami typu string, parametry należy kolejno ustawić jako pola imie i nazwisko,
- c) dodaj metodę Info() tak, aby zwracała informacje o gościu np.

Gość, Jan Kowalski.

2(2pkt). Stwórz klasę Pokoj. W nowo stworzonej klasie wykonaj następujące czynności:

- a) dodaj dwa prywatne pola: nrPokoju (typ int) oraz cenaZaDzien (typ double)
- b) dodaj konstruktor z dwoma parametrami (kolejno typy parametrów int, double), pobrane parametry należy ustawić jako pola nrPokoju i cenaZaDzien.
- c) dodaj metodę Info() tak, aby zwracała informacje o pokoju np.

Pokój, nr: 23, cena za dzień: 120.

- d) dodaj metodę zwracającą nr pokoju
- e) dodaj metodę zwracającą cenę za dzień

4(2pkt). W klasie Program i metodzie Main wykonaj czynności:

- a) stwórz po 5 obiektów typu Pokoj i typu Gosc za pomocą konstruktorów parametrycznych

5(2pkt) Stwórz klasę Penthouse dziedziczącą z klasy Pokoj.

- a) dodaj w niej konstruktor parametryczny z jednym parametrem typu int, który wywołuje konstrukt z klasy bazowej, parametr jest ustawiony jako nrPokoju, cena ma być ustawiona na sztywno jako 2000.

6(2pkt) Stwórz klasę Vip dziedziczącą z klasy Gosc. W nowoutworzocznej klasie wykonaj czynności:

- a) stwórz konstruktor parametryczny z typami (string, string) i ustaw je jako imię i nazwisko wywołując konstruktor z klasy bazowej

b) dodaj metodę Info() tak, aby dodawała do stringu otrzymanego w klasie bazowej z metody ToString() łańcuch „VIP” np.

Gość: Jan Kowalski, VIP.

7(2pkt). W klasie Program i metodzie Main wykonaj czynności:

a) stwórz po 3 obiekty typu VIP i Penthouse

b) dla wszystkich stworzonych obiektów z punktu 4a i 7a wypisz informacje o nich na konsoli.