

Programowanie obiektowe w Javie - złożone pola w klasie

1. Utwórz klasę `AlbumMuzyczny` z polami `tytul`, `artysta` oraz `oceny` (jako tablica z elementami typu `double`). Dodaj metodę pozwalającą na dodawanie i usuwanie ocen. Utwórz klasę `AlbumRockowy`, która dziedziczy po klasie `AlbumMuzyczny`. Klasa `AlbumRockowy` powinna mieć dodatkowe pole `gatunekRocka`. Dodaj konstruktory, metody gettery i settery, metodę `toString()` oraz `equals()` dla każdej z klas. Napisz program testujący zdefiniowane klasy i metody.
2. Utwórz klasę `Ksiazka` z polami `tytul`, `autor` oraz `recenzje` (jako tablica z elementami typu `double`). Dodaj metody pozwalające na dodawanie i usuwanie recenzji. Utwórz klasę `KsiazkaFantasy`, która dziedziczy po klasie `Ksiazka`. Klasa `KsiazkaFantasy` powinna mieć dodatkowe pole `podgatunekFantasy`. Dodaj konstruktory, metody gettery i settery, metodę `toString()` oraz `equals()` dla każdej z klas. Napisz program testujący zdefiniowane klasy i metody.
3. Utwórz klasę `GraKomputerowa` z polami `tytul`, `producent` oraz `oceny` (jako tablica z elementami typu `double`). Dodaj metody pozwalające na dodawanie i usuwanie ocen. Utwórz klasę `GraRPG`, która dziedziczy po klasie `GraKomputerowa`. Klasa `GraRPG` powinna mieć dodatkowe pole `swiatGry`. Dodaj konstruktory, metody gettery i settery, metodę `toString()` oraz `equals()` dla każdej z klas. Napisz program testujący zdefiniowane klasy i metody.
4. Utwórz klasę `Uniwersytet` z polami `nazwa`, `lokalizacja` oraz `kierunkiStudiow` (jako tablica z elementami typu `String`). Dodaj metody pozwalające na dodawanie i usuwanie kierunków studiów. Utwórz klasę `UniwersytetTechniczny`, która dziedziczy po klasie `Uniwersytet`. Klasa `UniwersytetTechniczny` powinna mieć dodatkowe pole `liczbaLaboratoriow`. Dodaj konstruktory, metody gettery i settery, metodę `toString()` oraz `equals()` dla każdej z klas. Napisz program testujący zdefiniowane klasy i metody.
5. Utwórz klasę `GaleriaSztuki` z polami `nazwa`, `miasto` oraz `obrazy` (jako tablica z elementami typu `String`). Dodaj metody pozwalające na dodawanie i usuwanie obrazów. Utwórz klasę `GaleriaWspolczesna`, która dziedziczy po klasie `GaleriaSztuki`. Klasa

`GaleriaWspolczesna` powinna mieć dodatkowe pole `liczbaInstalacji`. Dodaj konstruktory, metody gettery i settery, metodę `toString()` oraz `equals()` dla każdej z klas. Napisz program testujący zdefiniowane klasy i metody.

6. Utwórz klasę `Samochod` z polami `marka`, `model` oraz `wariantySilnikow` (jako tablica z elementami typu `String`). Dodaj metody pozwalające na dodawanie i usuwanie wariantów silników. Utwórz klasę `SamochodElektryczny`, która dziedziczy po klasie `Samochod`. Klasa `SamochodElektryczny` powinna mieć dodatkowe pole `zasieg`. Dodaj konstruktory, metody gettery i settery, metodę `toString()` oraz `equals()` dla każdej z klas. Napisz program testujący zdefiniowane klasy i metody.