Лабораторная работа №5. Наследование, инкапсуляция и полиморфизм в

Научиться применять основные принципы объектно-ориентированного программирования (наследование, инкапсуляция, полиморфизм, абстракция) при построении иерархии классов в Java; освоить создание и использование абстрактных классов, конструкторов, геттеров, сеттеров и статических членов класса.

Задание 1 Создайте иерархию классов в соответствии с вариантом (по списку в номере группы, после 14-го варианты начинают повторяться с 1-го и далее). Ваша иерархия должна содержать:

бстрактный класс,

уровня наследуемых классов (классы должны содержать в себе минимум 3 поля и 2 метода, описывающих поведение объекта), емонстрацию реализации всех принципов ООП, аличие конструкторов (в том числе по умолчанию), аличие геттеров и сеттеров, вод/вывод информации о создаваемых объектах,

редусмотрите в одном из классов создание счетчика созданных объектов с использованием статической переменной, продемонстрируйте работу.

Варианты для выполнения лабораторной работы

1 Базовый класс:	2 Базовый класс:	3 Базовый класс:
Животные	Сотрудник	Человек
Дочерние классы:	Дочерние классы:	Дочерние классы:
Кошка, Попугай, Рыбка	Администратор,	Студент,
	Программист,	Преподаватель,
	Менеджер	Ассистент
		преподавателя

4 Базовый класс:	5 Базовый класс	6 Базовый класс:
Транспортное средство	Велосипед	Геометрическая фигура
Дочерние классы:	Дочерние классы:	Дочерние классы:
Легковой автомобиль,	Горный велосипед,	Шар, Параллелепипед,
Грузовой автомобиль,	Детский велосипед,	Цилиндр
Мотоцикл	BMX	
7 Базовый класс: Книга	8 Базовый класс:	9 Базовый класс:
Дочерние классы:	Мебель	Монстр
Аудиокнига, Фильм,	Дочерние классы:	Дочерние классы:
Мюзикл	Стол, Стул, Кровать	Гоблин, Русалка,
		Дракон
10 Базовый класс:	Базовый класс: Бытовая	12 Базовый класс:
Гаджеты	техника	Приложение
Дочерние классы:	Дочерние классы:	Дочерние классы:
Часы, Смартфон,	Холодильник,	Социальная сеть, Игра,
Ноутбук	Посудомоечная	Погода
	машина, Пылесос	
13 Базовый класс:	14 Базовый класс:	15 Базовый класс:
Оружие	Заведение	Компьютерная
Дочерние классы:	Дочерние классы:	периферия
Меч, Лук, Волшебная	Кафе, Магазин,	Дочерние классы:
палочка	Библиотека	Клавиатура, Наушники,
		Графический планшет

Предметная область может быть выбрана другая по согласованию с преподавателем.