

Zad 1

Zdefiniuj klasę Kolo, która powinna zawierać:

pola prywatne:

- a) promień koła (typ float)
- b) kolor wypełnienia (typ int)

konstruktory:

c) konstruktor bezparametrowy inicjujący wartość początkową (dowolnie ustaloną) dla promienia i koloru

d) konstruktor z parametrami: promień, kolor wypełnienia

metody publiczne:

e) oblicz_Pole(..), obliczająca pole powierzchni koła

f) ustaw_Promien(..), zmieniająca promień koła

g) ustaw_Kolor(..), zmieniającą kolor koła

h) wypisz_dane(...) wypisującą dane obiektu

Zad 2

Zdefiniuj klasę Uamek, która powinna zawierać:

pola prywatne:

- a) licznik (typ int)
- b) mianownik (typ int)

konstruktory:

c) konstruktor bezparametrowy inicjujący wartość początkową (dowolnie ustaloną) dla licznika i mianownika

d) konstruktor z parametrami: licznik, mianownik

metody publiczne:

e) wypisz_ulamek() wypisującą ułamek w postaci: licznik/mianownik

f) skroc_ulamek() -

g) ustaw_Licznik(), zmieniającą licznik ułamka

h) ustaw_Mianownik(), zmieniającą mianownik ułamka

i) suma(ulamek1, ulamek2) – zwracającą sumę ułamków