

Zadanie - Java

- programowania obiektowego,
- interfejsów w języku Java,
- dziedziczenia,
- polimorfizmu,
- pracy z kolekcjami (np. `ArrayList`).

Treść zadania

Napisz program w języku **Java**, który symuluje prosty **system obsługi pojazdów**.

1 Interfejs `Pojazd`

Utwórz **interfejs** `Pojazd`, który będzie zawierał:

- metodę `jedz()`,
- metodę `zatrzymajSie()`,
- metodę `getPredkosc()` zwracającą prędkość pojazdu.

2 Klasy implementujące interfejs

Utwórz co najmniej **dwie klasy**, które implementują interfejs `Pojazd`:

✓ `Samochod`

✓ `Rower`

Każda z klas powinna:

- posiadać pole `predkosc`,
- posiadać konstruktor ustawiający prędkość,
- implementować metody z interfejsu (każda klasa może wypisywać inne komunikaty, np. „Samochód jedzie”, „Rower jedzie”).

3 Klasa testowa `Main`

W klasie `Main`:

- utwórz kilka obiektów różnych pojazdów,
- przechowuj je w kolekcji typu `ArrayList<Pojazd>`,

- za pomocą pętli wywołaj metody `jedz()`, `getPredkosc()` i `zatrzymajSie()` dla każdego obiektu.
-

Wymagania techniczne

- Projekt powinien być zgodny z zasadami programowania obiektowego.
- Należy użyć **interfejsu**, a nie klasy abstrakcyjnej.
- Kod powinien być czytelny i poprawnie sformatowany.
- Nazwy klas i metod w języku polskim.
- Dodaj kolejną klasę, np. `Motocykl`.
- Dodaj metodę `getTyp()` do interfejsu `Pojazd`.
- Sprawdź, który pojazd porusza się najszybciej.