

Laboratorium z programowania obiektowego

17.03.2010 r.

1. Zmień swoje rozwiązanie zadania domowego z poprzednich zajęć tak, aby klasy `Osoba` (lub `Ulamka`) i `TestOsoby`(`TestUlamka`) były w różnych pakietach. Skompiluj i uruchom program pod Eclipse. Zobacz, w którym katalogu Eclipse zapisał pliki. Skompiluj i uruchom program z linii komend.
2. Sprawdź, jaki efekt daje wypisanie obiektu o klasy `Osoba`: `System.out.println(o)`. Dodaj metodę `toString()` z odpowiednim ciałem i zobacz, jaki zmienił się wynik wypisania.
3. Zaimplementuj klasę `Wielomian`, reprezentującą wielomian o współczynnikach całkowitych, z odpowiednimi konstruktorami, operacjami dodawania, odejmowania, mnożenia oraz ładnym wypisywaniem.
4. Zaimplementuj klasę `DuzaLiczba` umożliwiającą tworzenie dowolnie dużych liczb całkowitych. Zaimplementuj operacje wypisywania, dodawania, odejmowania i mnożenia przez liczbę typu `int`.