

- I. [1 pkt.] Utwórz klasę `Drzewo` z polami `boolean wiecznieZielone`, `int wysokosc` oraz `String przekrojDrzewa`, następnie zaimplementuj konstruktory inicjujące pola i metodę `String toString()` wypisującą na konsoli informacje o drzewie.
- II. [1 pkt.] Utwórz klasę `DrzewoIglaste` dziedziczącą po klasie `Drzewo`, oraz definiującą pola `int iloscIgiel` i `double dlugoscSzyszki`. Następnie przygotuj konstruktor inicjujący wszystkie pola oraz metodę `String toString()` wypisującą na konsoli informacje o drzewie wraz z wartościami pól opisujących drzewo iglaste.

Utwórz klasę `DrzewoLisciaste` dziedziczącą po klasie `Drzewo`, oraz definiującą pole `int ksztaltLiscia` i metodę `String toString()` wypisującą na konsoli wszystkie informacje o drzewie.

Utwórz klasę `DrzewoOwocowe` dziedziczącą po klasie `DrzewoLisciaste`, oraz definiującą pole `String nazwaOwoca`, podobnie jak w poprzednich zadaniach uzupełnij klasę o konstruktor i funkcjonalną metodę `toString`.
- III. [1 pkt.] Na koniec utwórz program, który wypełni tablicę `Drzewo[] las` drzewami takimi jak: *sosny*, *modrzewie*, *dęby*, *osiki*, *morelowce* czy *śliwy*. Wykorzystując mechanizm polimorfizmu wyświetl wszystkie informacje o wszystkich drzewach.
- IV. [1 pkt.] Na koniec zaimplementuj we wszystkich klasach metodę `zerwijOwoc`. Jeżeli drzewo nie będzie drzewem owocowym, przez co nie będzie miało owoców - podniesiony zostanie wyjątek `DrzewoBezOwocoweException`.