

- I. Zdefiniuj klasę `B` której konstruktor wyświetli na ekran wartość `this`. Dodaj definicje statycznej metody `staticShowThis` i nie statycznej metody `nstaticShowThis`. Celem obu metod jest wyświetlenie na ekran stanu słowa kluczowego `this`.
Przedstaw poprawne definicje i wywołania obu metod.
- II. Zdefiniuj klasę `KulaW`, z dwoma konstruktorami przyjmującymi jako parametry odpowiednio obiekty klas `Walec` i `Kwadrat` (obie klasy zdefiniowane na ćwiczeniach 17). Pola tej klasy zostaną zainicjowane takimi wartościami, aby bryła ta mieściła się odpowiednio w bryle walca lub sześcianu zależnie od wywołanego konstruktora.
- III. Zdefiniuj klasę `KulaNa` opisującą kulę opisaną na podstawie brył dostarczonych do konstruktorów.
- IV. Dany jest ciąg znaków typu `String` "Ala ma kota". Sprawdź w dokumentacji, jaka metoda pozwoli na pozyskanie kolejno trzeciego i piątego znaku. Następnie napisz program wyświetlający na ekran trzeci i piąty znak ciągu.
Wykorzystując dokumentację klasy `String` znajdź metodę lokalizującą pozycję znaku 'k'. Napisz program ilustrujący wykorzystanie tej metody.
Następnie napisz program dzielący ciąg znaków z pierwszego zadania na wyrazy.