Příklad 1 - Auto
Úkol 1

Založte nový projekt **Auto**. Vytvořte třídu **Kolo**, která bude představovat kolo u auta. Třída **Kolo** bude mít dva atributy typu ***double*** **sirka** a **polomer** představující rozměry kola. Dále bude třída **Kolo** obsahovat konstruktor s parametry **sirka** a **polomer** kola typu ***double***. Uvnitř konstruktoru inicializujte atributy.

Úkol 2

Vytvořte novou třídu **Auto**. Třída **Auto** bude mít čtyři atributy typu kolo. Nazvěte je **predniPrave**, **predniLeve**, **zadniPrave**, **zadniLeve**. Dále bude třída obsahovat konstruktor bez parametru. Uvnitř konstruktoru inicializujte proměnné představující kola auta. Všechna kola budou mít stejné rozměry, šířku 21 a poloměr 27. Uvažováno v cm.

Úkol 3

Přidělejte další konstruktor s parametry **sirkaKola**, **polomerKola** typu ***double***. Pomocí tohoto konstruktoru bude možné vytvářet auto s libovolnými koly.

Úkol 4

Vytvořte další konstruktor s parametrem typu kolo. Parametr nazvěte **kolaAuta**.

Úkol 5

Poslední konstruktor, který vytvoříte, bude mít dva parametry typu kolo. Konstruktor vytvořte tak, aby mohla být různá přední a zadní kola.

Odevzdávejte projekt z BlueJ nebo zdrojový kód do příštího cvičení 3.10. Stačí odevzdat jen jeden projekt, kde budou splněny všechny úkoly.