

Zdefiniować klasę **Produkt**, która opisuje produkty przechowywane w systemie. Klasa powinna być napisana zgodnie z zasadami enkapsulacji (hermetyzacji) i posiadać pola prywatne:

```
String nazwaProduktu;  
float cenaNetto; // procent opodatkowania  
float podatek;  
int liczbaDostepnych;
```

Klasa **Produkt** powinna mieć również następujące metody:

- konstruktor bezparametrowy nadający domyślne wartości wszystkim polom (według uznania projektanta);
- konstruktor z parametrami takimi samymi, jak pola klasy;
- wszystkie „getter’y i „setter’y”;
- metodę **PodajCene()**; bezparametrową, podającą cenę produktu wraz z podatkiem;
- metodę **PodajCene(int liczba)**; z parametrem, podającą cenę produktu wraz z podatkiem za daną liczbę produktów;
- metodę **Wartosc()**; podającą cenę z podatkiem za wszystkie dostępne produkty;
- metodę **Wyswietl()**; wyświetlającą informacje o produkcie.

Zdefiniuj klasę pochodną do klasy **Produkt**. Nazwij ją **Komputer** – klasa ta ma opisywać produkt będący komputerem. Poza klasycznymi polami, konstruktorami i metodami należy dodać do niej kolejne pola przydatne do opisanie komputera (rodzaj procesora, pamięci ROM i RAM, system operacyjny), zmodyfikować metodę związaną z Wyświetlaniem oraz dopisać nowe metody.