**Arv og subklasser | Programmering**

1. Lag en klasse Mobel som tar inn: vekt, dybde og bredde i konstruktøren.
	1. Lag metoder til å hente ut vekten.
	2. Lag en motede som henter ut hvor stort plass den tar (kall den hentStorrelse). Som er dybde \* bredde
2. Lag subklassen Sofa av Mobel, i tillegg til vekt, dybde og bredde tar en sofa også inn hvor mange personer som kan sitte i den.
	1. Lag en metode som printer ut antall plasser sofaen har
3. Lag en subklass Kommode av Mobel, i tillegg til vekt, dybde, og bredde tar kommden også inn høyde, og antall skuffer.
	1. Endre metoden hentStorrelse slik at for kommode så er det dybde \* bredde \* høyde.
	2. Lag en metode som printer antall skuffer
4. Lag et hovedprogam som tester alle klassene dine, med de ulike metodene