

.16 לפניכם כותרו המחלקות AA, BB והתכונות שלהן.

הפעולות הבוננות של המחלקות מסומנות ב- *** (תיתכן יותר פעולה בונה אחת למחלקה).

```
public class AA
```

```
{
```

```
    private int x;
```

```
***
```

```
}
```

```
public class BB : AA
```

```
{
```

```
    private AA f;
```

```
***
```

```
}
```

הערה: שימוש לב – לשתי המחלקות אין פעולות Get ו- Set.

לפניכם המחלקה Test, הכוללת פעולה ראשית:

```
public class Test{
```

```
    public static void Main(string[] args) {
```

```
        AA a1 = new AA();
```

```
        AA a2 = new AA(8);
```

```
        AA a3 = new AA(3);
```

```
        AA a4 = new AA(a1);
```

```
        AA a5 = new AA(a2);
```

```
        BB b1 = new BB();
```

```
        BB b2 = new BB(6, a4);
```

```
        BB b3 = new BB(5, a2);
```

```
        BB b4 = new BB(a4);
```

```
        BB b5 = new BB(a2);
```

```
}
```

```
}
```

לפניכם תרשים של עצמים שנוצרו בעקבות הרצת קטע הקוד.

כתבו במחלקות AA ו- BB את הפעולות הבונות הנדרשות כדי לקבל את העצמים שבתרשים.

ציינו בעבר כל אחד מן העצמים שנוצרו את הפעולה הבונה המתאימה לו.

הערה: אין להוסיף פעולות שאין בוננות לא יזוכה בנקודות.

