

לפניך מחלקה **Rabbit** המייצגת ארנבון. למחלקה שלוש תכונות: שם — `name` , משקל בקילוגרמים — `earLength` , אורך אוזניים בסנטימטרים — `weight` . המחלקה כתובה בـ `Java` ובـ `C#` .

Java

```
public class Rabbit
{
    private String name;
    private double weight;
    private double earLength;
}
```

C#

```
public class Rabbit
{
    private string name;
    private double weight;
    private double earLength;
}
```

כתוב בـ `Java` או בـ `C#` פעולה בונה במחלקה **Rabbit** . הפעולה מקבל ערך לכל תכונה. הנח שנתונה פעולה ראשית במחלקה `Program` . כתוב בـ `Java` או בـ `C#` .
בפעולה הראשית הוראה ליצור עצם `rab1` מטיפוס **Rabbit** בשם `Rodger` . משקלו — 30.0 ק"ג ואורך אוזניו — 30.0 ס"מ.