

לפניך חלק מממשק המחלקה עט – **Pen**. למחלקה ארבע תכונות:
 צבע העט – color מטיפוס מחרוזת; שם היצרן – made מטיפוס מחרוזת;
 מחיר העט – price מטיפוס ממשי; משקל העט – weight מטיפוס ממשי.

כותרת הפעולה ב־ Java	תיאור הפעולה
public Pen(String made)	פעולה הבונה עט בצבע "red", של יצרן made, במחיר 10.0 שקלים, ובמשקל 25.0 גרם.
public Pen(String color, String made, double price, double weight)	פעולה הבונה עט בצבע color, של יצרן made, במחיר price, ובמשקל weight.
public String getMade()	פעולה המחזירה את שם היצרן של העט.
public double getPrice()	פעולה המחזירה את מחיר העט.
public void setPrice(double x)	פעולה המעדכנת את מחיר העט להיות x.
public boolean isSameMade(Pen other)	פעולה המחזירה true אם שם היצרן של העט other זהה לשם היצרן של העט הנוכחי, אחרת – מחזירה false.
public boolean isSamePrice(Pen other)	פעולה המחזירה true אם מחיר העט other זהה למחיר העט הנוכחי, אחרת – מחזירה false.

כותרת הפעולה ב־ C#	תיאור הפעולה
public Pen(string made)	פעולה הבונה עט בצבע "red", של יצרן made, במחיר 10.0 שקלים, ובמשקל 25.0 גרם.
public Pen(string color, string made, double price, double weight)	פעולה הבונה עט בצבע color, של יצרן made, במחיר price, ובמשקל weight.
public string GetMade()	פעולה המחזירה את שם היצרן של העט.
public double GetPrice()	פעולה המחזירה את מחיר העט.
public void SetPrice(double x)	הפעולה המעדכנת את מחיר העט להיות x.
public bool IsSameMade(Pen other)	פעולה המחזירה true אם שם היצרן של העט other זהה לשם היצרן של העט הנוכחי, אחרת – מחזירה false.
public bool IsSamePrice(Pen other)	פעולה המחזירה true אם מחיר העט other זהה למחיר העט הנוכחי, אחרת – מחזירה false.

א. ממש במחלקה **Pen** :

ב- Java את הפעולה הבונה `Pen(String made)`

או ב- C# את הפעולה הבונה `Pen(string made)`

ב. ממש במחלקה **Pen** , ב- Java את הפעולה `setPrice` או ב- C# את הפעולה `.SetPrice` .

ג. ממש במחלקה **Pen** , ב- Java את הפעולה `isSamePrice` או ב- C# את הפעולה

`. IsSamePrice` .

ד. לפניך קטע מפעולה ראשית במחלקה `TestProg` , הכתוב ב- Java וב- C# .

עקוב אחר ביצוע קטע הפעולה ורשום את הפלט שיתקבל.

במעקב הצג את העצמים ואת ערכי תכונותיהם.

ליד כל עצם רשום את שמות הפעולות שהופעלו בו, ובעבור כל פעולה – את הערך שהוחזר.

Java

```
Pen a1 = new Pen("red" , "aaa" , 10.0 , 5.5);
Pen a2 = new Pen("bbb");
Pen a3 = new Pen("black" , "ccc" , 8.0 , 12.5);
a1.setPrice(15.0);
if(!(a1.isSamePrice(a3)))
    if(a2.isSameMade(a1))
        System.out.println("YES");
    else
        System.out.println("NO");
else
    System.out.println("OK");
```

C#

```
Pen a1 = new Pen("red" , "aaa" , 10.0 , 5.5);
Pen a2 = new Pen("bbb");
Pen a3 = new Pen("black" , "ccc" , 8.0 , 12.5);
a1.SetPrice(15.0);
if(!(a1.IsSamePrice(a3)))
    if(a2.IsSameMade(a1))
        Console.WriteLine("YES");
    else
        Console.WriteLine("NO");
else
    Console.WriteLine("OK");
```