

18. במחלקה אצן — **Runner** יש שתי תכונות: שם — name מטיפוס מחרוזת, וזמן ריצה — score מטיפוס ממשי. כמו כן יש במחלקה ב־ Java פעולות get ו־ set וב־ C# פעולות Get ו־ Set לכל אחת מן התכונות.
- א. הגדר ב־ Java או ב־ C# בפעולה הראשית במחלקה Program, מערך חד־ממדי בגודל 10 של אצנים.
- ב. כתוב ב־ Java או ב־ C# פעולה במחלקה Program, שתקבל מערך של אצנים. הפעולה תחזיר את האצן — **Runner** שזמן הריצה שלו הוא הנמוך ביותר.
- הנחות:

כל תא במערך מכיל הפניה לאצן.

זמני הריצה של כל האצנים שונים זה מזה.

ענה על אחת מהשאלות 19-20.