

. mark נתונה המחלקה **Student** שיש בה שתי תכונות: מספר התלמיד — num , וציון ב מבחון — . 15

במחלקה הוגדרה פעולה המחזירה true אם הציון הוא בין 0 ל- 100 (כולל), אחרת — הפעולה מחזירה false .

כותרת הפעולה ב- Java : public boolean isInRange()

כותרת הפעולה ב- C# : public bool IsInRange()

במחלקה הוגדרה פעולה בונה שהכותרת שלה:

public Student(int num , int mark)

לכל תכונה הוגדרו ב- Java פועלות get ו- set וב- C# פועלות Get ו- set . לפניך קטע תכנית בפעולה הראשית במחלקה Program , הכתוב ב- Java ו- C# .

Java

```
Student b1 = new Student(1111 , 92);  
Student b2 = new Student(3333 , 200);  
if (b1.isInRange())  
    System.out.println("****");  
else  
    b1.setMark(999) ;  
if (b2.isInRange())  
    System.out.println("yes");  
else  
    b2.setMark(999) ;
```

C#

```
Student b1 = new Student(1111 , 92);  
Student b2 = new Student(3333 , 200);  
if (b1.IsInRange())  
    Console.WriteLine("****");  
else  
    b1.SetMark(999);  
if (b2.IsInRange())  
    Console.WriteLine("yes");  
else  
    b2.SetMark(999);
```

עקבות אחר קטע התכנית ורשום מה יהיה הפלט. במקביל הצג את העצמים ואת ערכי תכונותיהם.