

18. במחלקה אצן – **Runner** יש שתי תכונות: שם – name מטיפוס מחזורת,
זמן ריצה – score מטיפוס ממשי. כמו כן יש במחלקה ב- Java פועלות get ו- set
וב- C# פועלות 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 הנמור ביותר.
הנחות:
כל תא במערך מכיל הפניה לאצן.
זמן הריצה של כל האצנים שונים זה מזה.

ענה על אחת מהשאלות 19-20.