

בהיערכות לקראת משחקי ספורט בין־לאומיים הגדירו מחלקה **Game** שיש לה שלוש תכונות: שם המשחק — `gameName` מטיפוס מחרוזת, מספר השחקנים — `numPlayers` מטיפוס שלם, אם המשחק מתקיים במים — `isWater` מטיפוס בוליאני.

הנח שלכל תכונה הוגדרו ב־Java פעולות `get` ו־`set` וב־C# פעולות `Get` ו־`Set`.

א. כתוב ב־Java או ב־C# במחלקה **Game** פעולה בונה שתקבל ערכים בעבור כל תכונה.

ב. הגדירו מחלקה מדינה — **Country** שיש לה שתי תכונות:

שם המדינה — `countryName` מטיפוס מחרוזת, מערך חד־ממדי `games` בגודל 43 מטיפוס **Game**. המערך מכיל את המשחקים שהמדינה משתתפת בהם.

הנח שלכל תכונה הוגדרו ב־Java פעולות `get` ו־`set` וב־C# פעולות `Get` ו־`Set`.

(1) כתוב ב־Java או ב־C# את כותרת המחלקה **Country** ואת התכונות שלה.

(2) כתוב ב־Java או ב־C# במחלקה **Country** פעולה בונה שתקבל את שם המדינה.

הפעולה תבנה עצם בעבור מדינה שאינה משתתפת באף לא משחק אחד.

(3) כתוב ב־Java או ב־C# במחלקה **Country** פעולה בוליאנית שתקבל את

שם המשחק ותחזיר `true` — אם המדינה משתתפת במשחק, אחרת — הפעולה

תחזיר `false`.