

לפניך המחלקה עיפרון **Pencil**.

<b>Pencil</b>	
private int length	תכונה של אורך העיפרון
private boolean sharpened	תכונה שהערך שלה true אם העיפרון מחודד, אחרת הערך שלה false.
public Pencil (int length, boolean sharpened)	פעולה בונה המקבלת ערכים בעבור כל התכונות של העיפרון.
public boolean isLonger (Pencil other)	פעולה המקבלת עצם אחר מטיפוס Pencil ומחזירה true אם העיפרון הנוכחי ארוך יותר מן העיפרון האחר — other, אחרת היא מחזירה false.
public boolean isSharpened ()	הנחש other אינו null. פעולה המחזירה true אם העיפרון מחודד, אחרת היא מחזירה false.

א. ממש את הפעולות isLonger ו־ isSharpened .

ב. לפניך קטע תוכנית הכתוב בפעולה main של המחלקה הראשית.

```
Pencil pencil1 = new Pencil (12, true);
Pencil pencil2 = new Pencil (13, false);
if (pencil1.isLonger (pencil2) && pencil1.isSharpened ())
    System.out.println ("I choose pencil1");
else {
    if (pencil2.isSharpened ())
        System.out.println ("I choose pencil2");
    else
        System.out.println ("pencil2 needs to be sharpened");
}
```

עקוב אחר ביצוע קטע התוכנית, הצג את העצמים שנוצרו, ורשום את הפלט.

לפניך המחלקה עיפרון **Pencil**.

Pencil	
private int length	תכונה של אורך העיפרון
private bool sharpened	תכונה שהערך שלה true אם העיפרון מחודד, אחרת הערך שלה false.
public Pencil (int length, bool sharpened)	פעולה בונה המקבלת ערכים בעבור כל התכונות של העיפרון.
public bool IsLonger (Pencil other)	פעולה המקבלת עצם אחר מטיפוס Pencil ומחזירה true אם העיפרון הנוכחי ארוך יותר מן העיפרון האחר — other, אחרת היא מחזירה false. הנחש other אינו null.
public bool IsSharpened ()	פעולה המחזירה true אם העיפרון מחודד, אחרת היא מחזירה false.

א. ממש את הפעולות IsLonger ו־ IsSharpened.

ב. לפניך קטע תוכנית הכתוב בפעולה Main של המחלקה הראשית.

```
Pencil pencil1 = new Pencil (12, true);
Pencil pencil2 = new Pencil (13, false);
if (pencil1.IsLonger (pencil2) && pencil1.IsSharpened ())
    Console.WriteLine ("I choose pencil1");
else {
    if (pencil2.IsSharpened ())
        Console.WriteLine ("I choose pencil2");
    else
        Console.WriteLine ("pencil2 need to be sharpened");
}
```

עקוב אחר ביצוע קטע התוכנית, הצג את העצמים שנוצרו, ורשום את הפלט.