

הגדירו מחלקה A בעלת שתי תכונות: n — מטיפוס שלם ו- n2 — מטיפוס שלם.
במחלקה הוגדרו: שתי פועלות בונות,

ולכל תכונה פועלות get ו- set ב- Java ו- Get ו- Set ב- C# .

במחלקה זו הפעולה toString ב- Java ו- ToString ב- C# מוחזקת שהיא תרגיל החיבור
של ערכי n ו- n2 , והתוצאה שלו.

לדוגמא:

אם הערך שב- n הוא המספר 3 והערך שב- n2 הוא המספר 9, תחזר הפעולה את המוחזות:
 $3 + 9 = 12$ "

כמו כן הפעולה add(int k) ב- Java ו- void Add(int k) ב- C# מוסיפה את הערך k
לערך של כל אחת מן התכונות n ו- n2 .

הdfsat עצם מזמנת ב- Java את הפעולה toString של המחלקה וב- C# את הפעולה
של המחלקה.

לפניך הפעולה הראשית במחלקה Program כתובה ב- Java וב- C# .
הפעולה משתמשת במחלקה A .

Java

```
public class Program
{
    public static void main(String[] args)
    {
        A a = new A();
        a.setN1(4);
        a.setN2(5);

        A a1 = new A(a.getN1(), a.getN2());
        System.out.println(a);
        a1.add(4);
        System.out.println(a);
        System.out.println(a1);
    }
}
```

C#

```
public class Program
{
    public static void Main()
    {
        A a = new A();
        a.SetN1(4);
        a.SetN2(5);

        A a1 = new A(a.GetN1(), a.GetN2());
        Console.WriteLine(a);
        a1.Add(4);
        Console.WriteLine(a);
        Console.WriteLine(a1);
    }
}
```

- א. עליך להגדיר את המחלקה A על פי התת-סעיפים 5-7 כך שהפעולה הראשית תבוצע
בלי שגיאות הידור ו/או ריצה.
- i כתוב ב- Java או ב- C# את כוורת המחלקה ואת התכונות שלה.
- ii כתוב ב- Java או ב- C# את הכותרות של שתי הפעולות הבונות של המחלקה A.
- iii מימוש ב- Java את כל הפעולות get ו- set או ב- C# את כל הפעולות get ו- Set הנחוצות לrintance של הפעולה הראשית.
- iv מימוש ב- Java את הפעולה add או ב- C# את הפעולה Add .
- v מימוש ב- Java את הפעולה ToString או ב- C# את הפעולה ToString .
- ב. הצג את העצמים הנוצרים עקב הפעלת הפעולה הראשית. לכל עצם רשום את השמות של כל התכונות שלו ואת הערךם של כל התכונות.
כמו כן הצג את השינויים בעצמים בעקבות הוראה (add(4) ב- Java או (Add(4) ב- C# .
רשום את הפלט של הפעולה הראשית.