

2. לפניך מחלקה **Rabbit** המייצגת ארנבון. למחלקה שלוש תכונות: שם — name,

משקל בקילוגרמים — weight, אורך אוזניים בסנטימטרים — earLength.

המחלקה כתובה ב־ Java וב־ C#.

### Java

```
public class Rabbit
{
    private String name;
    private double weight;
    private double earLength;
}
```

### C#

```
public class Rabbit
{
    private string name;
    private double weight;
    private double earLength;
}
```

א. כתוב ב־ Java או ב־ C# פעולה בונה במחלקה **Rabbit**. הפעולה תקבל ערך לכל תכונה.

ב. הנח שנתונה פעולה ראשית במחלקה Program. כתוב ב־ Java או ב־ C#

בפעולה הראשית הוראה ליצירת עצם rab1 מטיפוס **Rabbit** בשם Rodger,

שמשקלו — 30.0 ק"ג ואורך אוזניו — 30.0 ס"מ.