Circle circle1 = new Shape(19);

**غلط، Circle زیرشاخه Shape است و باید برعکس شود.**سیسیشس

Shape circle2 = new Circle(3);

**درست.ی**

Rectangle rect1 = new Triangle(1,4,1);

**غلط، Rectangle و Triangle هیچ نسبتی باهم ندارند، پس نمیتوان یک instance از یکی ساخت و به دیگری نسبت داد.**

Polygon rect2 = new Rectangle(8,5,8,5);

**درست.ی**

Rectangle rec3 = new Shape(6,6,6,6);

**غلط، Rectangle زیرشاخه Shape است و باید برعکس شود.**

Polygon tri1 = new Triangle(2,2,2);

**درست.ی**

Triangle tri2 = new Triangle(4,4,6);

**درست.ی**

Shape tri3 = new Triangle(2,2,2);

**درست.ی**

circle1 = circle2;

**اگر منطق پشت Circle1 و Circle2 درست باشد، اینجا تساوی هم درسته، ولی چون circle1 درست مقداردهی نشده طبیعتا این خط اجرا نمیشود.**

rect2 = rect3;

**اگر منطق پشت rec1 و rec2 درست باشد، اینجا تساوی هم درسته، ولی چون rec1 درست مقداردهی نشده طبیعتا این خط اجرا نمیشود.**

tri1 = tri3;

cricle2 = tri3;

**غلط، Circle و Triangle ربطی به هم ندارند و نمیتوان از یکی به دیگری reference داد (cast هم نمیشه کرد)**

tri3 = tri2;

**درست.**

rect3 = new Shape(2,3,2);

**غلط، Rectangle زیرشاخه Shape است و باید برعکس شود.**سیسیشس

System.out.println(rect3.toString());

**درست.**

**فرمت درست کد ها:**

shape circle1 = new Circle(19);

Shape circle2 = new Circle(3);

Rectangle rect1 = new Rectangle (1,4,1,6);

Polygon rect2 = new Rectangle(8,5,8,5);

Shape rec3 = new Rectangle (6,6,6,6);

Polygon tri1 = new Triangle(2,2,2);

Triangle tri2 = new Triangle(4,4,6);

Shape tri3 = new Triangle(2,2,2);

circle1 = circle2;

rect2 = rect3;

tri1 = tri3;

cricle2 = circle1; /\* Or any other Circle-like Obj\*/

tri3 = tri2;

rect3 = new Rectangle(2,3,2);

System.out.println(rect3.toString());

**کیوان ایپچی حق - 9831073**