

Feladat

- A feladat elkezdéséhez a mellékelt projekt tartalmaz kódokat. A megoldás bizonyos feladatoknál ezekhez a kódokhoz is hozzá kell nyúlni, és a teszteléshez a **Main** függvényben a nem használt kódokat ki lehet kommentezni.
- A **Vehicle** osztályban legyen egy statikus adattag, ami a program minden részén számon tartja, hogy hány kereke van a járműnek (*NumberOfWheels*). Lehessen a darabszámot beállítani és lekérdezni (*get, set*). Alapértelmezetten legyen az értéke 4.
- Származtass a **Vehicle** osztályból egy **Car** osztályt, ami tárolja még a szállítható személyek számát. Készítsd el a megfelelő konstruktort (**Main** függvény alapján), illetve az új adattaghoz a setter és getter függvényeket.
- Készíts a **Car** osztályba egy *Write* függvényt, amely megjeleníti az eltárolt autó típusát, kerekeinek számát és a szállítható személyek számát.
- Származtass egy **Truck** osztályt a **Vehicle** osztályból, ami egy kamion adatait tárolja. A kamionnak legyen egy adattagja, amely a maximálisan elszállítható tömeget tárolja. Ezt a konstruktor állítsa be és legyen publikusan lekérdezhető egy property-n keresztül.
- A **Truck** osztályban is legyen egy statikus adattag a kerekek számának (*NumberOfWheels*). Lehessen a darabszámot beállítani és lekérdezni (*get, set*). Alapértelmezetten legyen az értéke 18.
- Készíts a **Truck** osztályba egy *Write* függvényt, amely megjeleníti az eltárolt kamion típusát, kerekeinek számát és a maximálisan elszállítható tömeget.