

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 megadott osztály a **Vehicle** osztály, mely tárolja egy jármű sebességét és tömegét. A konstruktor mindkét értéket várja. Adott még egy **Container** osztály, amely járműveket tárol, listában.
- Származtass a **Vehicle** osztályból két másik osztályt: az **Airplane** osztály tároljon még egy utas létszámot és a repülő kerekeinek a számát, a **Ship** osztály pedig tároljon még egy teherbírás értéket. Mindkét osztály a konstruktorban várja az új értékeket is.
- A **Vehicle** osztályban van egy **Print** függvény, amely megjeleníti az adatokat. Ez a függvényt fejtss ki a gyerekosztályokban is.
- A **Vehicle** osztály **Print** függvényét tedd virtuálissá, a gyerekosztályokban használd az **override** kulcsszót a **Print** függvényeknél. Figyeld meg, milyen hatással van ez a példakód kimenetére.
- A **Vehicle** osztályt tedd absztrakt osztállyá. (A **Main** függvényben ekkor a **Vehicle** osztályhoz tartozó részeket kommentbe kell tenni, hogy a kód forduljon.)
- A **Vehicle** osztályba készíts egy absztrakt **GetNumberOfWheels** függvényt, amely majd az adott jármű kerekeinek a számával tér vissza. Figyeld meg mi történik a két gyerekosztályban és milyen hibaüzenetet ír ki a fejlesztőkörnyezet.
- Az **Airplane** és a **Ship** osztályokban valósítsd meg a **GetNumberOfWheels** függvényt. A hajónak konstans 0 kereke legyen.