* **/// <summary> ... </summary>**: Комментарии, объясняющие назначение и функциональность класса и его членов.
* **public IFlyBehavior iFlyBehavior;**: Это поле класса, которое представляет объект класса, определяющего поведение полёта. Тип этого поля - интерфейс **IFlyBehavior**, который определяет метод **Fly()**.
* **public IQuackBehavior iQuackBehavior;**: Это поле класса, которое представляет объект класса, определяющего поведение издавать звуки. Тип этого поля - интерфейс **IQuackBehavior**, который определяет метод **Quack()**.
* **public abstract string Show();**: Это абстрактный метод класса **Duck**, который должен быть реализован в каждом конкретном классе утки. Он используется для отображения объекта утки.
* **public string PerformFly()**: Это метод класса **Duck**, который делегирует операцию полёта объекту **iFlyBehavior**. Он вызывает метод **Fly()** объекта **iFlyBehavior**, который определён в соответствующем классе поведения полёта
* **/// <summary> ... </summary>**: Комментарии, объясняющие назначение и функциональность методов и интерфейсов.
* **public string PerformQuack()**: Это метод класса **Duck**, который делегирует операцию издавания звуков объекту **iQuackBehavior**. Он вызывает метод **Quack()** объекта **iQuackBehavior**, который определён в соответствующем классе поведения издаваемых звуков.
* **const string MESSAGE\_SWIM = "Я плаваю! Все утки умеют плавать!";**: Это константа, содержащая сообщение о плавании утки. Она используется в методе **Swim()**, который возвращает это сообщение. Этот метод унаследован всеми конкретными классами уток, так как все утки умеют плавать.
* **public void setIFlyBehavior(IFlyBehavior fb)**: Это метод класса **Duck**, который позволяет динамически изменять поведение полёта, принимая объект **fb** типа **IFlyBehavior**. Это позволяет установить новую реализацию поведения полёта для утки
* **/// <summary> ... </summary>**: Комментарии, объясняющие назначение и функциональность классов поведения.
* **const string MESSAGE\_FLY = "Я летаю - машу крыльями и летаю!";**: Это константа, содержащая сообщение о способе полёта. Она используется в методе **Fly()**, который возвращает это сообщение.
* **const string MESSAGE\_QUACK = "Я крякаю - кря-кря";**: Это константа, содержащая сообщение о способе издавания звуков. Она используется в методе **Quack()**, который возвращает это сообщение.
* **public string Fly()**: Это метод класса поведения, который определяет способ полёта. В классе **FlyWithWings**, метод **Fly()** возвращает сообщение о полёте с помощью крыльев, а в классе **FlyNoWay** - сообщение о невозможности полёта.
* **public string Quack()**: Это метод класса поведения, который определяет способ издавания звуков. В классе **DefaultQuack**, метод **Quack()** возвращает сообщение о кряканье, а в классе **MuteQuack** - сообщение о невозможности издавать звуки.