using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace Cs9

{

#region Part1

//abstract class Vehicle

//{

// public string Model { get; set; }

// public string Vendor { get; set; }

// public int Capacity { get; set; }

// public abstract void Print();

// public abstract void Move();

//}

//abstract class A : Vehicle

//{

// public abstract void Show();

//}

//class Derived : A

//{

// public override void Move()

// {

// throw new NotImplementedException();

// }

// public override void Print()

// {

// throw new NotImplementedException();

// }

// public override void Show()

// {

// throw new NotImplementedException();

// }

//}

//class Airplane : Vehicle

//{

// public string PilotName { get; set; }

// public override void Move()

// {

// Console.WriteLine("I am flying");

// }

// public override void Print()

// {

// Console.WriteLine("==== AIRPLANE ====");

// Console.WriteLine($"Pilot Name {PilotName}");

// Console.WriteLine($"Model {Model} Vendor {Vendor} Capacity {Capacity}");

// }

//}

//class Airbus : Airplane

//{

// public override sealed void Move()

// {

// Console.WriteLine("I can fly faster than normal airplane");

// }

//}

//class AirbusLarge : Airbus

//{

// // Move sealed oldugun ucun override etmek olmur

//}

//class Car : Vehicle

//{

// public override void Move()

// {

// Console.WriteLine("VNVNVNVNVNV VNVNVNVNVNV");

// }

// public override void Print()

// {

// Console.WriteLine("==== CAR ====");

// Console.WriteLine($"Car {Model} {Vendor}");

// }

//}

//internal class Program

//{

// static void Main(string[] args)

// {

// //Vehicle[] vehicles =

// //{

// // new Car

// // {

// // Capacity = 4,

// // Model = "X7",

// // Vendor = "BMW"

// // },

// // new Airplane()

// // {

// // Model = "Boeng-747",

// // PilotName = "Rafig Eliyev",

// // Vendor = "Boeng",

// // Capacity = 130

// // },

// // new Airbus()

// // {

// // Model = "Airbus-300",

// // PilotName = "John Johnlu",

// // Vendor = "Airbuis",

// // Capacity = 190

// // }

// //};

// //foreach (var vehicle in vehicles)

// //{

// // vehicle.Print();

// // vehicle.Move();

// //}

// Airbus airbus = new Airbus();

// airbus.PilotName = "John";

// Vehicle vehicle = airbus; // upcast

// if (vehicle is Airbus a) // donwcast

// {

// Console.WriteLine(a.PilotName);

// }

// }

//}

#endregion

#region Part2

//abstract class Unit

//{

// public string Name { get; set; }

// public int Defence { get; set; }

// public int Attack { get; set; }

// public int Health { get; set; }

// public Unit()

// {

// }

// protected Unit(string name, int defence, int attack, int health)

// {

// Name = name;

// Defence = defence;

// Attack = attack;

// Health = health;

// }

// public virtual void LetsAttack()

// {

// Console.WriteLine("Lets Attack");

// }

// public virtual void LetsDie()

// {

// Console.WriteLine("Lets Die");

// }

// public virtual void LetsRetreat()

// {

// Console.WriteLine("Lets Retreat");

// }

//}

//class Warrior : Unit

//{

// public int Level { get; set; }

// public Warrior(string name, int defence, int attack, int health, int level)

// :base(name, defence, attack, health)

// {

// Level = level;

// }

// public override void LetsAttack()

// {

// Console.WriteLine("Raise Swords, and attack . . .");

// }

// public override void LetsDie()

// {

// Console.WriteLine("Ohh no , I must . . . .(DIES)");

// }

// public override void LetsRetreat()

// {

// Console.WriteLine("We could not fight, because there are a lot of warriors in the enemy side");

// }

//}

//class Commander : Warrior

//{

// public Commander (string name, int defence, int attack , int health, int level)

// : base(name, defence, attack, health, level)

// {

// }

//}

//class Archer : Unit

//{

// public int ShootRange { get; set; }

// public Archer(string name, int attack, int defence, int health, int shootRange)

// :base(name, defence, attack, health)

// {

// ShootRange = shootRange;

// }

// public override void LetsAttack()

// {

// Console.WriteLine("Throw arrows, quickly");

// }

// public override void LetsDie()

// {

// base.LetsDie();

// }

// public override void LetsRetreat()

// {

// Console.WriteLine("Go go go, I will cover");

// }

//}

//public class Program

//{

// static void Main(string[] args)

// {

// List<Unit> units = new List<Unit>();

// units.Add(new Warrior("Mike", 80, 75, 200, 3));

// units.Add(new Commander("John", 100, 98, 250,5));

// units.Add(new Archer("Jessica",132,110, 150, 35));

// foreach (Unit unit in units)

// {

// unit.LetsDie();

// unit.LetsRetreat();

// unit.LetsAttack();

// Console.WriteLine("\n\n");

// }

// }

//}

#endregion

}