**תרגיל 1 - מחלקות אבסטרקטיות**

1. פתח פרויקט קונסול חדש בשם MyAbstractShape
2. הגדר מחלקה בשם ShapeClass שתהיה אבסטרקטית
3. במחלקה הגדר פונקציה אבסטרקטית בשם Area() שתהיה מטיפוס int שלא תקבל ארגומנטים
4. הגדר מחלקה נוספת בשם Square שמבצעת הורשה ממחלקת ShapeClass
5. במחלקה זו הגדר משתנה מטיפוס int בשם side
6. צור קונסטרקטור למחלקה שיקבל כארגומנט int בשם n
7. בתוך הקונסטרקטור אתחל את המשתנה side שיהיה שווה ל-n
8. ממש את פונקצית Area() כך שהיא תחזיר side \* side
9. בפונקציה הראשית צור instance והדפס את פונקצית Area.

**תרגיל 2**

1. הגדר מחלקה בשם BaseClass שתהיה אבסטרקטית
2. במחלקה זו עליך להגדיר את המשתנים הבאים:
3. משתנה x\_ ו-y\_ שיהיו מטיפוס int ובקרת גישה של Protected ואתחל אותם בערכים 100 ו-150 בהתאמה
4. פונקציה אבסטרקטית בשם AbstractMethod() שתהיה מטיפוס void ללא ארגומנטים
5. כעת עליך לכתוב מאפיינים אוטומטיים בשמות X – Y רק עם get ומאפיינים אלו יהיו אבסטרקטיים
6. הגדר מחלקה נוספת בשם DerivedClass שמבצעת הורשה ממחלקת BaseClass – במחלקה זו עליך לממש את פונקצית AbstractMethod() כך שערכי המשתנים x ו-y יעלו באופן מספרי ב-1 כל פעם
7. עליך לממש את המשתנים x ו-y כך שיקבלו את הערך 10 בחשיפה – תזכורת עליך לשכתב את המאפיינים בעזרת Override כמו כל member שהוא אבסטרקטי
8. בפונקציה הראשית צור instance של מחלקת DerivedClass הפעל את פונקצית AbstractMethod והדפס את ערכי x ו-y

בהצלחה :)