**נקודות עליהם עברנו בשיעור:**

1. ממשקים
2. ממשקים מול מחלקות אבסטרקטיות
3. מימוש ממשק על ידי מחלקה
4. הצבעה על אובייקטי מחלקות שממשות את הממשק על ידי משתנה מטיפוס הממשק

**קריאה מהספר:**

פרק 15

**שיעורי בית:**

**את פתרון התרגילים יש לשלוח למייל [anakarpf6@gmail.com](mailto:anakarpf6@gmail.com" \t "_blank)**

**אופן השליחה הוא ע"י שליחת לינק לקוד שיצרתם ב: [https://stackblitz.com/edit/typescript](https://stackblitz.com/edit/typescript" \t "_blank)**

**או על ידי קישור לgithub**

**תרגיל:**

**צרו ממשק בשם IFly המכיל:**

* פונקציה fly  - מקבלת כפרמטר את המהירות. מחזירה void
* פונקציה  land- לא מקבלת פרמטרים. מחזירה boolean (האם הנחיתה הצליחה)

צרו את המחלקות הבאות המממשות את IFly:

1. **מטוס**

מאפיינים

* שם הטייס- מחרוזת
* שם חברת התעופה- מחרוזת
* יעד – מחרוזת

1. **עפיפון**

מאפיינים

* צבע- מחרוזת
* מחיר- מספר (חיובי בלבד)

1. **ציפור**

מאפיינים

* סוג הציפור - מחרוזת
* גיל – מספר (חיובי בלבד)
* צבע – מחרוזת

**בתכנית הראשית:**

1. צור פונקציה בשם createIFly המחזירה אובייקט מסוג IFly – הפונקציה תגריל מספר רנדומלי בטווח 0-2:

* אם המספר שהתקבל הוא 0 – תחזיר אובייקט מסוג ציפור
* אם המספר שהתקבל הוא 1 – תחזיר אובייקט מסוג מטוס
* אם המספר שהתקבל הוא 2 – תחזיר אובייקט מסוג עפיפון

1. צור מערך מטיפוס IFly באורך 10 תאים
2. אתחל כל תא במערך באמצעות קריאה לפונקציה createIFly
3. עבור כל תא במערך- בצע קריאה לפונקציהfly  ולפונקציה  land

**בהצלחה!!**