v. 1

3 вида цветов, все наследуются от абстрактного класса BaseFlower:

* Rose
* Tulip
* Camomile

BaseFlower имеет след. параметры

* Название
* Длина стебля
* Цена (за шт)
* Уровень свежести (по шкале от 1 до 10)

Каждый дочерний класс имеет уникальные параметры, помимо унаследованных:

* Rose – int lengthOfPrickles – длина шипов
* Tulip – string formOfTurnip – форма луковицы
* Camomile – int countOfPetal – кол-во лепестков

Класс Bouquet представляет собой букет – массив цветов, а также содержит следующие методы:

* int getCostOfBouquet() – возвращает общую стоимость букета
* void sortByFreshness() – сортирует букет по свежести цветов
* BaseFlower findFlowerByLength (int min, int max) – находит все цветы, длина стебля которых находится в диапазоне от min до max.

v. 1.2

В класс BaseFlower добавлено:

* новое поле protected string strForFile – строковое представление цветка для записи в файл
* абстрактный метод void Write(string path) – запись отдельного цветка в файл
* виртуальный метод string getStrForConsole() – возвращает строковое представление цветка для вывода в консоль

В дочерние классы добавлено:

* переопределение метода string getStrForConsole() – к строковому представлению добавляется уникальное поле наследника.
* Реализация абстрактного метода void Write(string path)
* В конструкторе изменяется унаследованное поле strForFile – добавляется уникальное поле наследника

В класс Bouquet добавлено:

* метод void Print() – выводит в консоль все цветы букета
* метод void Write(string path) – записывает в файл все цветы букета

В файл Program.cs добавлено:

* Меню-список, реализация основана на операторе switch
* В меню добавлены функции:
  + Вычисление суммарной стоимости букета
  + Вывод букета на экран
  + Поиск в букете цветов с длинами стеблей в заданном диапазоне
* Реализована защита от некорректного выбора операции в меню