

## labbrapport

1. Använd DialogueExample som skal.
2. Skapa en klassdiagram och används det för att skapa en abstrakt klass som base class och definiera shapes datatyp och metoden .
3. Skapa fyra internal subklass ärva från base class för att definiera alla shapes datatyp och konstruktör.
4. Åsidosätt subklass metoden för att överensstämma med beräkningsformeln som hör till grafen.
5. Skapa ett menyn gränssnitt med olika switch caser så att användarna kan välja alternativ och förhindra krascher på grund av avläsningar.
6. Skapa switch caser metoden med metod i subklass och förhindra krascher på grund av avläsningar.
7. Skapa en metod för att duplicera kod som ber användaren om giltig inmatning.

I den här klassen lärde jag mig hur skapade en abstrakt klass som den grundläggande klass, och skapade sedan underklass och ärvde egenskaper och metoder av abstrakt klass, så man kan använda den samma egenskaper och metoder i koden.

Metoder i abstrakt klass har ingen kropp, så måste åsidosätta metoder i varje underklass låter metoderna passa underklassen.

I den här uppgiften citerar jag exempelkod från klassen och refererar till W3-skolans / stackoverflow / Microsoft Docs hemsida.

