

Task

Написать код, который создает 4 класса.

Class A

1. свойство $p1 = 2$ (значение по умолчанию). Свойство может быть переопределено с помощью конструктора, если задано.
2. метод $f1()$ возвращает 7

Class B – наследник класса A

1. свойство $p2 = \text{'Hello'}$ (значение по умолчанию)
2. метод $f2(x)$ возвращает удвоенное значение x

Class C – наследник класса B

1. переопределяет значение по умолчанию для свойства $p2 = \text{'Bye'}$

Class D – наследник класса C

1. свойство $p4 = 7 * \text{значение по умолчанию для свойства } p1$
2. переопределить метод $f2(x)$ таким образом что значение, которое выдает этот метод в классе-предке умножается еще на 5.
3. метод $f4(x)$ – возвращает сумму значений методов $f1()$ и $f2()$

Создать экземпляры этих классов и вывести в консоль.

Вывести в консоль результат выполнения метода $f4()$.