

# Закрепление материала

---

- Что такое абстрактный класс?
- Что такое интерфейс?
- Чем абстрактный класс отличается от интерфейса?
- Что такое множественное наследование?
- Чем абстрактный класс отличается от конкретного?
- Какие члены могут быть абстрактными?

## Задание 1

Создайте класс `AbstractHandler`.

В теле класса создать методы `void Open()`, `void Create()`, `void Change()`, `void Save()`.

Создать производные классы `XMLHandler`, `TXTHandler`, `DOCHandler` от базового класса `AbstractHandler`.

Написать программу, которая будет выполнять определение документа и для каждого формата должны быть методы открытия, создания, редактирования, сохранения определенного формата документа.

## Задание 2

Создайте 2 интерфейса `IPlayable` и `IRecordable`. В каждом из интерфейсов создайте по 3 метода `void Play()` / `void Pause()` / `void Stop()` и `void Record()` / `void Pause()` / `void Stop()` соответственно.

Создайте производный класс `Player` от базовых интерфейсов `IPlayable` и `IRecordable`.

Написать программу, которая выполняет проигрывание и запись.