

КУРС: «ПЛАТФОРМА MICROSOFT .NET
ТА МОВА ПРОГРАМУВАННЯ C#»

Тема: Успадкування

Модуль 6

Завдання 1

Запрограмуйте клас **Money** (об'єкт класу оперує однією валютою) для роботи з грошима.

У класі мають бути передбачені: поле для зберігання цілої частини грошей (долари, євро, гривні тощо) і поле для зберігання копійок (центи, євроценти, копійки тощо)

Реалізувати методи виведення суми на екран, задання значень частин.

На базі класу **Money** створити клас **Product** для роботи з продуктом або товаром. Реалізувати метод, який дозволяє зменшити ціну на задане число.

Для кожного з класів реалізувати необхідні методи і поля.

Завдання 2

Створити базовий клас «Пристрій» і похідні класи: «Чайник», «Мікрохвильовка», «Автомобіль», «Пароплав». За допомогою конструктора, встановити назву до кожного пристрою і його характеристики.

Реалізуйте для кожного з класів методи:

- **Sound** — видає звук пристрою (пишемо текстом у консоль);

- **Show** — відображає назву пристрою;
- **Desc** — відображає опис пристрою.

Завдання 3

Створити базовий клас «Музичний інструмент» і похідні класи: «Скрипка», «Тромбон», «Укулеле», «Віолончель». За допомогою конструктора, встановити назву до кожного музичного інструменту і його характеристики.

Реалізуйте для кожного з класів методи:

- **Sound** — видає звук музичного інструменту (пишемо текстом у консоль);
- **Show** — відображає назву музичного інструменту;
- **Desc** — відображає опис музичного інструменту;
- **History** — відображає історію створення музичного інструменту.

Завдання 4

Створити абстрактний базовий клас **Worker** (працівник) з методом **Print()**. Створіть чотири похідні класи: **President**, **Security**, **Manager**, **Engineer**. Перевизначте метод.

Print() для виведення інформації, яка відповідає кожному типу працівника.