ОБЪЕКТНО ОРИЕНТИРОВАННОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ. ОСНОВНЫЕ ПАРАДИГМЫ. КЛАССЫ и объекты. Модификаторы доступа. конструкторы. интерфейсы. 3

1. Подсоединил репозиторий.

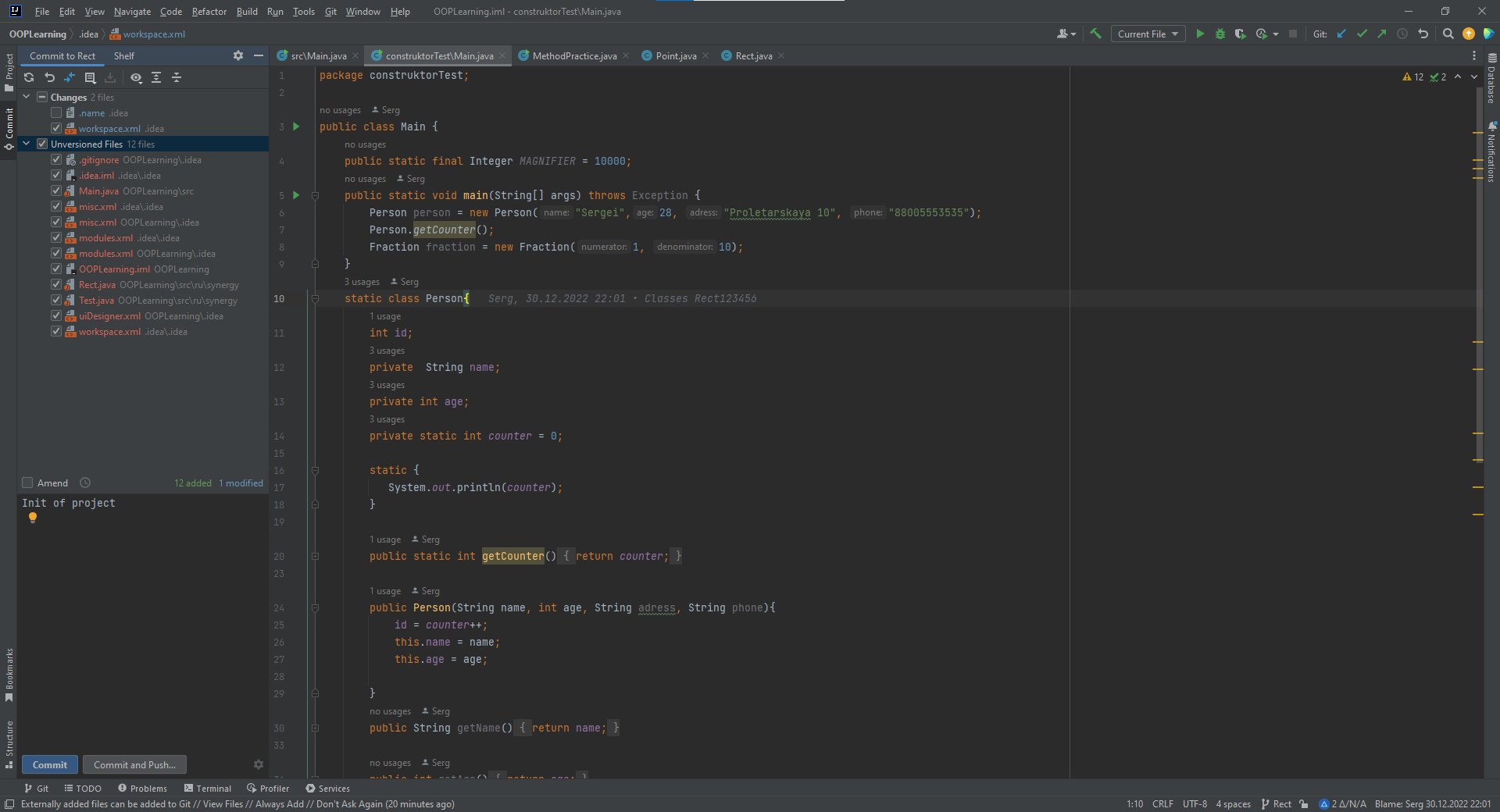


Рисунок 1.

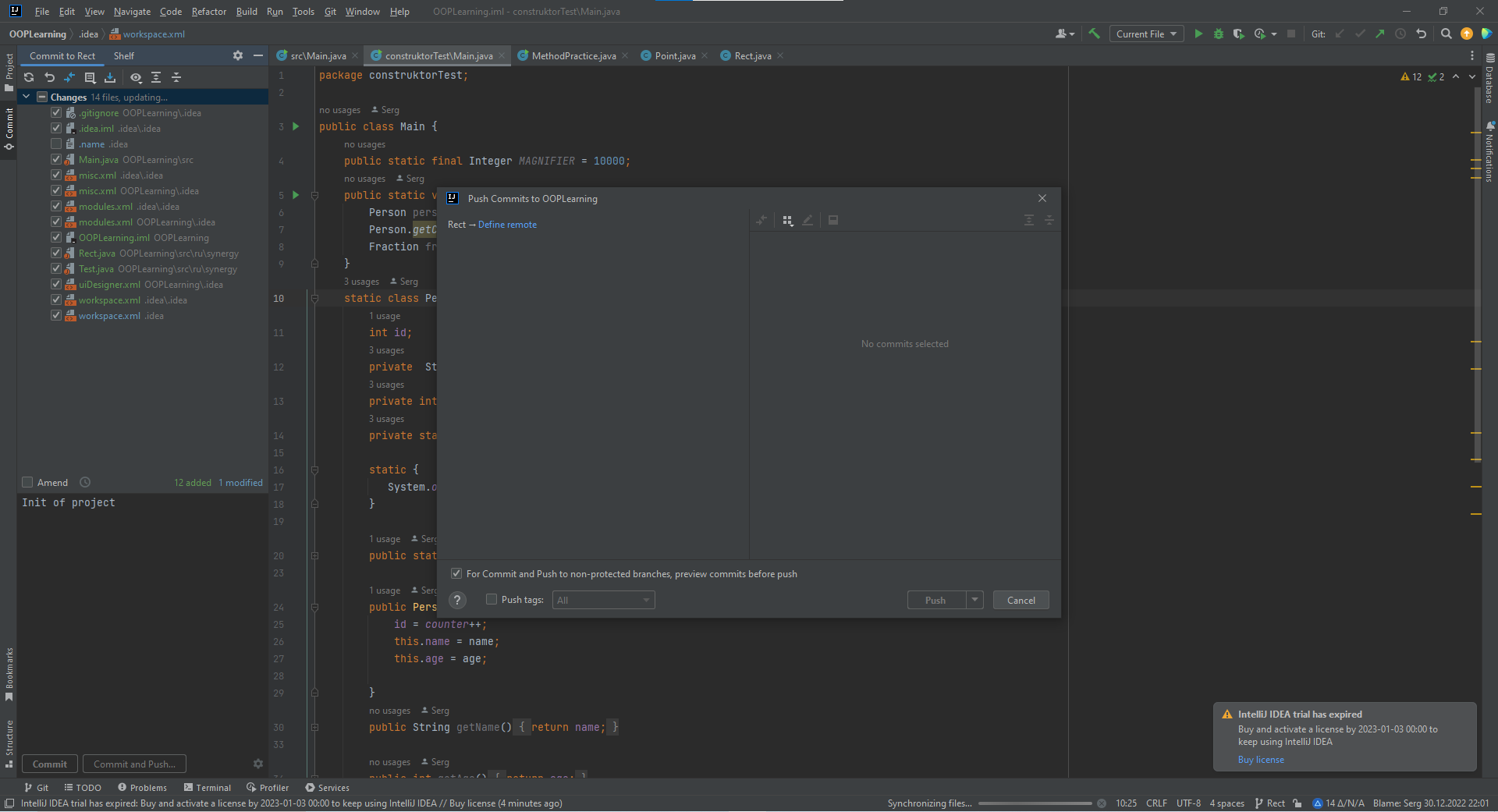


Рисунок 2.

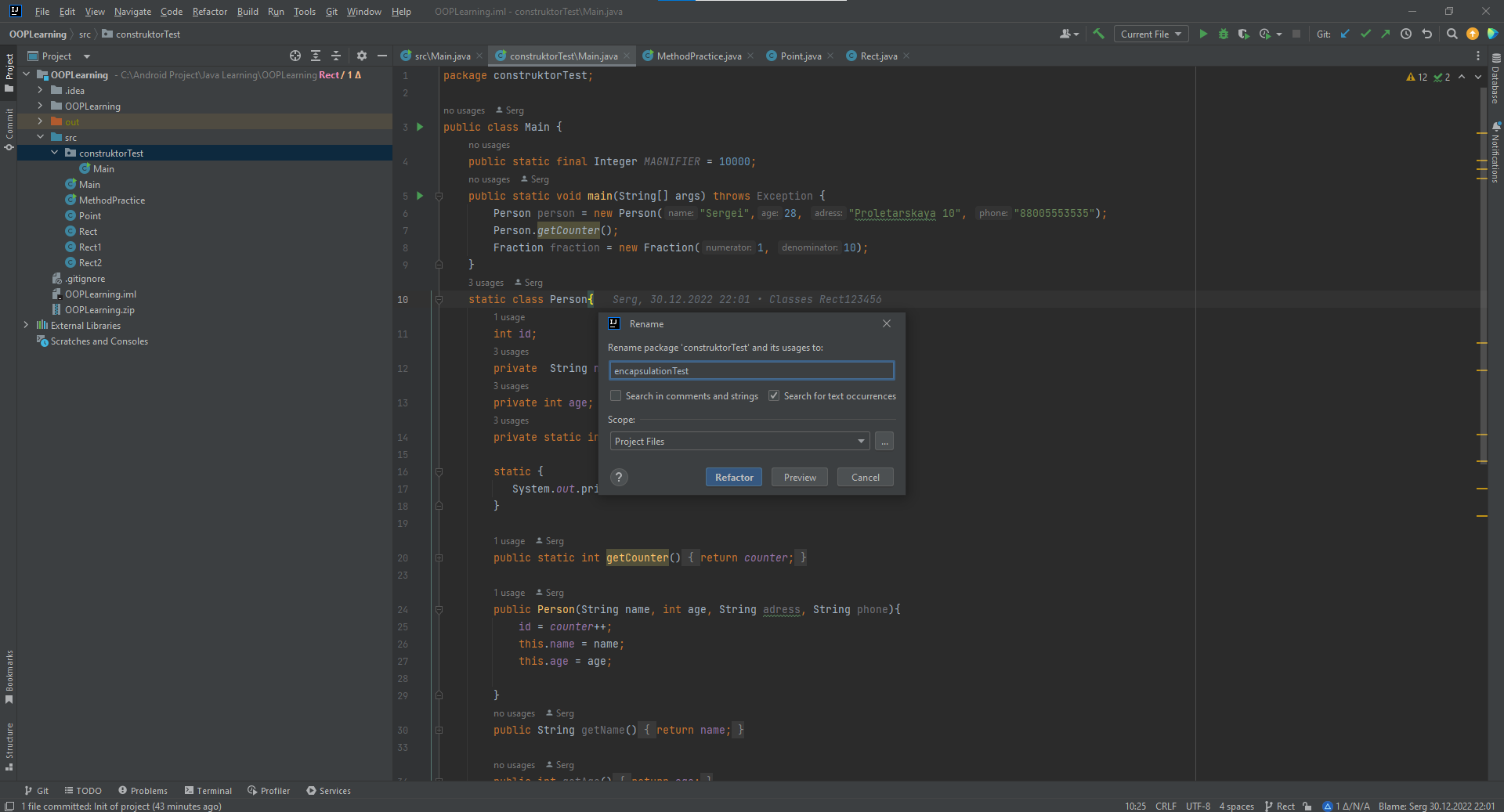


Рисунок 3.

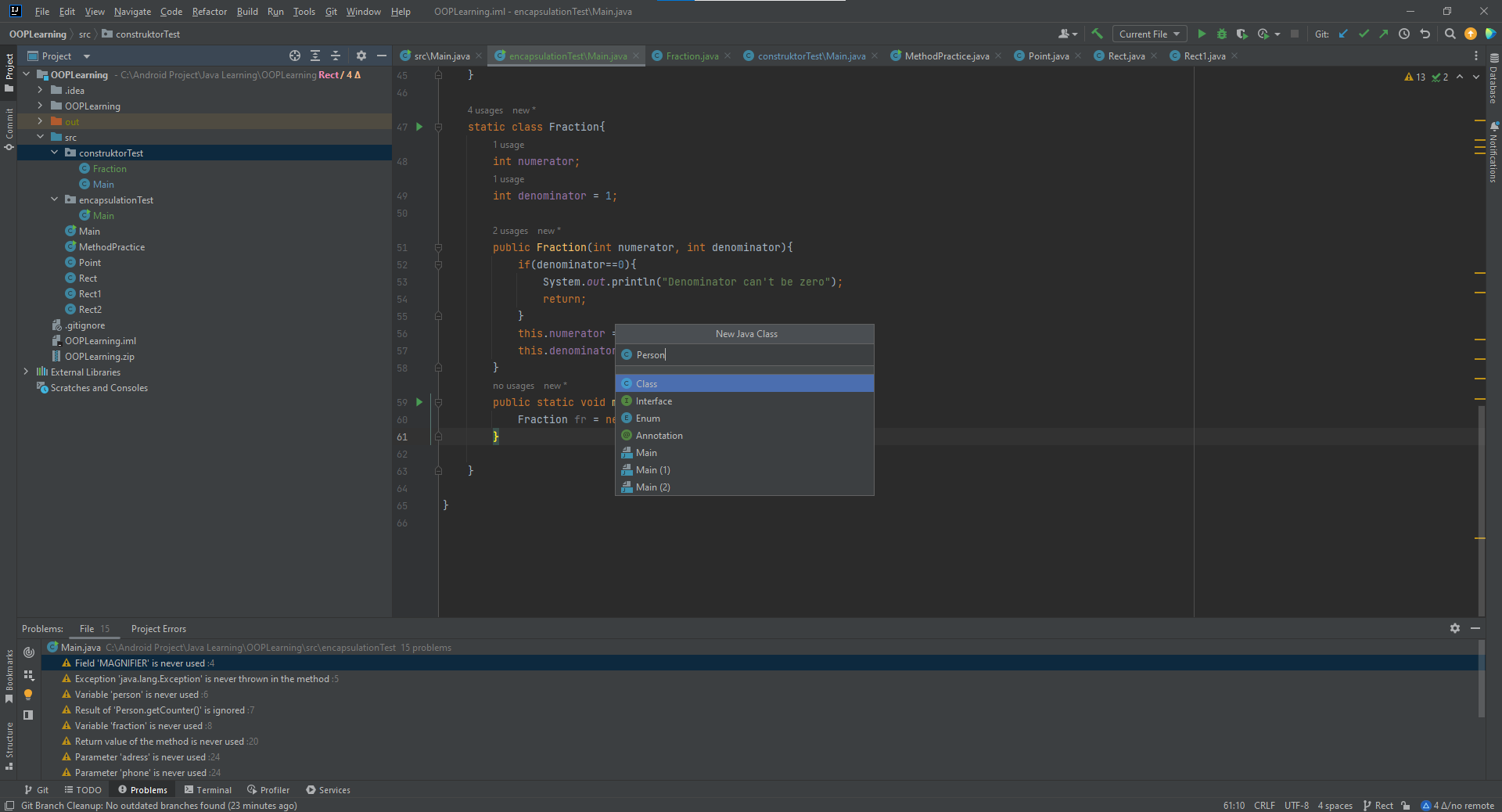


Рисунок 4.

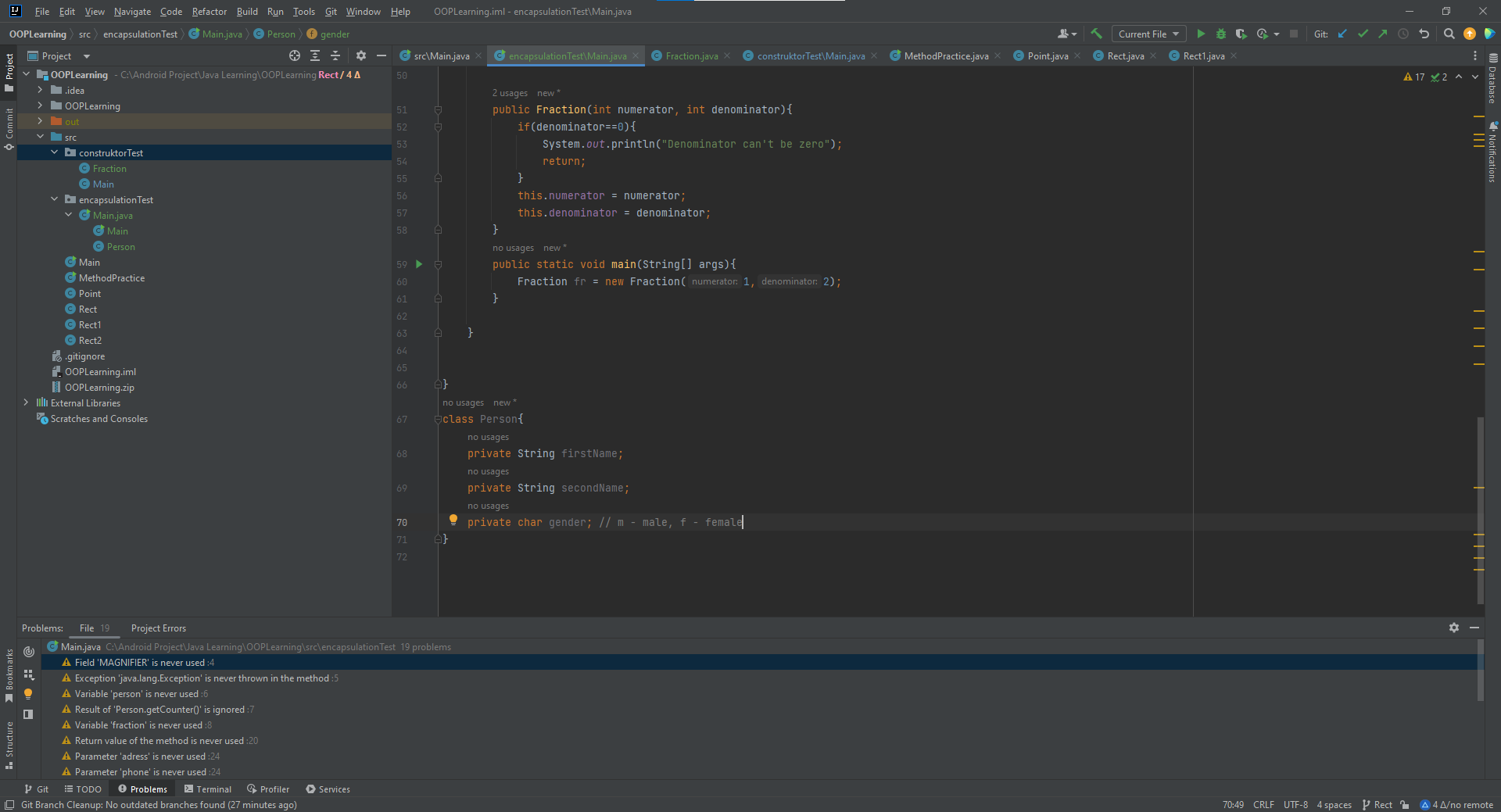


Рисунок 5.