**Домашнее Задание. Виртуальные методы**

В предыдущем домашнем задании вы реализовали класс Seasons и метод Seasons.Change, который сменяет времена года. От него унаследовали класс ReverseSeasons и переопределили метод Seasons.Change так, чтобы он сменял сезоны в обратном порядке.

Теперь перепишите ваш код таким образом, чтобы он исключал переопределение. В вашей программе будут:

1. Базовый класс SeasonsBase с виртуальным деструктором и чисто виртуальным методом Change().
2. От класса SeasonsBase наследуйте класс Seasons, в котором определите реализацию метода Change(). Пометьте данный метод как override
3. От класса SeasonsBase наследуйте класс ReverseSeasons, в котором определите реализацию метода Change(). Пометьте данный метод как override

Заменчания к ДЗ.

Всё хорошо! Есть пожелания: не использовать using namespace std;, так как нагружается не только проект, но и может возникнуть конфликт пространств имён. enum пишем с заглавной буквы. Переменные лучше не называть name\_ - именно не использовать подчёркивание, а заменить на имя setName или воспользоваться this (this->name = name) - второе мы передаём через конструктор, а в первом случае мы указываем, что это член класса.