

Dziedziczenie – zadanie 1

- Napisz program w języku C#, który ilustruje pojęcia programowania obiektowego, takie jak klasy, dziedziczenie, właściwości i metody.
- Zdefiniuj klasę bazową Person, która ma pola name, surname i dateOfBirth oraz konstruktor przyjmujący te wartości jako parametry.
- Dodaj do klasy Person metodę GetFullName, która zwraca pełne imię i nazwisko osoby, oraz właściwość Age, która oblicza wiek osoby na podstawie daty urodzenia.
- Zdefiniuj klasę Address, która ma pola city, street, houseNumber i postalCode jako właściwości oraz konstruktor przyjmujący te wartości jako parametry.
- Dodaj do klasy Person pole address typu Address i zmodyfikuj konstruktor klasy Person, aby przyjmował obiekt klasy Address jako parametr.
- Zdefiniuj klasę pochodną Student, która dziedziczy po klasie Person i ma dodatkowe pole studentNumber oraz konstruktor przyjmujący te wartości jako parametry.
- Zdefiniuj klasę pochodną Teacher, która dziedziczy po klasie Person i ma dodatkowe pole subjects typu List<string> oraz konstruktor przyjmujący te wartości jako parametry.
- Utwórz obiekty każdej klasy, używając słowa kluczowego new i podając odpowiednie wartości w konstruktorach.
- Wyświetl dane utworzonych obiektów, używając metody Console.WriteLine i właściwości obiektów.