

Практические задания

С# Базовый курс. #7

REVISION			
Версия	Описание	Автор	Дата
1.0	Начальная версия	Крамар Ю.М.	

Задание 1

- Есть отношения наследования: фигура (Shape) – базовый класс, треугольник (Triangle), круг (Circle), прямоугольник (Rectangle) – производные классы от Shape, равнобедренный треугольник (IsoscelesTriangle) – от треугольника, квадрат (Square) – от прямоугольника. Shape имеет методы GetArea() – возвращает площадь фигуры и GetName() – возвращает название фигуры¹. В каждом из производных классов можно определить площадь и узнать имя фигуры. Разработать консольное приложение для демонстрации принципа полиморфизма, используя вывод текстовых сообщений о названии и площади фигуры.
- Выполнить задание при условии, что фигура (Shape) – интерфейс

Задание 2

- Создать класс «животные», производные классы «хищники» и «травоядные», затем производные классы «волк», «лиса», «заяц», «олень». Содержимое класса – на собственное усмотрение. Создать массив объектов с произвольным количеством экземпляров всех указанных классов и подсчитать, сколько в массиве хищников и травоядных, волков, лис, зайцев и оленей².

¹ Определить, какой тип/функционал описать абстрактным.

² Для определения типа класса использовать значения полей – неправильно!