

Занятие 6. Классы. Задачи.

1. Создать классы для фигур – треугольник, квадрат и круг. У каждой фигуры фигуры имеются следующие поля: координаты центра (int, int), цвет (string), название (string), радиус/сторона (int). Каждая фигура должна уметь: считать периметр, площадь, печатать информацию о себе. Должны быть реализованы два конструктора: первый принимает координаты, цвет и радиус/сторону, второй заполняет эти поля значениями по умолчанию. Имена членов класса (равно как и экземпляров) должны быть осмысленными и использовать английский язык (не транслит). Должна соблюдаться инкапсуляция и проверка входных данных (отрицательный радиус, привет).
2. Создать классы для описания работников какой-то условной фирмы - менеджера и водителя. У каждого работника имеется имя, возраст, инн, зарплата. У менеджера добавляется количество проектов, у водителя - название машины и количество отработанных часов. Подготовить методы для вывода информации о работнике, расчета зарплаты.