

Модифицируйте программу из предыдущего задания, построив на его основе иерархию (через наследование), как минимум из 5 классов. Корневой класс иерархии должен быть абстрактным, а хотя бы один класс из потомков – бесплодным. У каждого из классов должно быть хотя бы одно собственное свойство и метод. Также должны быть продемонстрированы виртуальные и переопределённые методы.

Вариант задания остаётся прежним.

Вар.	Задание
0	Примеры классов: кнопка, элемент управления, текстовое поле, чекбокс, круглая кнопка, кнопка с изображением.
1	Примеры классов: вертолёт, Ми-6, самолёт, летательный аппарат, бомбардировщик, боевой вертолёт.
2 [мутненькое]	Примеры классов: четырёхугольная пирамида, объект сцены, сфера, куб, трёхмерная фигура.
3	Примеры классов: герой, воин, лекарь, персонаж, лучник, горожанин.
4	Примеры классов: автомобиль, снегоход, микроавтобус, внедорожник, транспортное средство, мотоцикл.
5	Примеры классов: работник, персоне, менеджер, работник службы поддержки, работник бухгалтерии, директор.
6 [мутненькое]	Примеры классов: пользователь, администратор, редактор, пользователь с платной подпиской, тестировщик, принципал (объект, содержащий идентификационные сведения).
7 [мутненькое]	Примеры классов: банковский перевод, обмен валют, операция, платёж, оплата коммунальных услуг.