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 | 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, персона, менеджер, работник службы поддержки, работник бухгалтерии, директор. |
| 6 | Примеры классов: пользователь, администратор, редактор, пользователь с платной подпиской, тестировщик, принципал (объект, содержащий идентификационные сведения). |
| 7 | Примеры классов: банковский перевод, обмен валют, операция, платёж, оплата коммунальных услуг. |