# Задача: Създайте йерархия от класове за управление на домакински уреди

## 1. Създайте абстрактен клас `Appliance` със следните членове:

- Абстрактни методи:

- `GetPowerConsumption(): double` - връща консумацията на енергия на уреда.

- `GetUsageTime(): double` - връща времето на работа на уреда.

- Виртуални методи:

- `Operate(): string` - този метод трябва да връща съобщение във формата: `$"Operating a {classType.Name}"`, където `classType.Name` е името на класа.

## 2. Наследете класа `Appliance` с два дъщерни класа:

- `WashingMachine`

- `Refrigerator`

## 3. За всеки от тях:

- Добавете полетата:

- За `WashingMachine`: `drumSize` (обем на барабана) и `spinSpeed` (скорост на центрофугиране).

- За `Refrigerator`: `capacity` (капацитет) и `hasFreezer` (дали има фризер).

- Осигурете инкапсулация за тези полета.

- Добавете публичен конструктор, който инициализира всички полета.

- Имплементирайте конкретни методи за `GetPowerConsumption` и `GetUsageTime`.

- Презапишете метода `Operate`, за да върнете подходящо съобщение за съответния тип уред.

## 4. Демонстрирайте полиморфизъм:

- Създайте масив от обекти от тип `Appliance`, съдържащ както перални машини, така и хладилници.

- Обходете масива и извикайте методите `Operate`, `GetPowerConsumption` и `GetUsageTime` за всеки обект.