

Student propunator: Bidasca Carina Georgiana grupa: 221 Email: carinutzabidasca@gmail.com

Enunt: Ce se va afisa la rulara uratorului cod?

```
class Animal
```

```
{
    private string Specie { get; set; }
    public Animal() { Console.WriteLine("animal "); }
    public Animal(string specie)
    {
        this.Specie = specie;
    }
    public override string ToString()
    {
        return "clasa tip Animal cu specie= " + Specie;
    }
}
```

```
class Caine : Animal
```

```
{
    private string Rasa { get; set; }
    public Caine(string specie, string rasa) : base(specie)
    {
        this.Rasa = rasa;
    }
    public override string ToString()
    {
        return "clasa tip Caine cu rasa= " + Rasa;
    }
}
```

```
class Program
```

```
{  
    public static void Main(string[] args)  
    {  
        Caine c1 = new Caine("Caine", "Terrier");  
        Animal a1 = c1 as Animal;  
        Animal a2 = new Animal("Caine");  
        Caine c2 = a2 as Caine;  
        Console.Write(a1);  
        Console.Write(c2);  
    }  
}
```

Variante de Raspuns:

a) clasa tip Caine cu rasa= Terrier clasa tip Animal cu specie= Caine

b) clasa tip Caine cu rasa= Terrier

c) eroare

d) animal clasa tip Caine cu rasa= Terrier

Justificare: nu se va afisa "animal" niciodata deoarece constructorul fara parametrii al clasei Animal nu este apelat nicaieri. Obiectul c2 este null deoarece nu se poate face cast, dar "as" nu arunca exceptie si astfel nu este semnalata vreo eroare.

Dificultate: easy