**Лабораторная работа № 3.**

**Наследование.**

**студент 2 курса 15-КБ-ПИ1**

**Ручка Артем**

**Цель работы**

Изучить основные понятия наследования классов в C# и получить представление о построении иерархии.

**Задание №10**

В качестве базового класса использовать задание предыдущей лабораторной работы. В производный класс добавить несколько полей, свойств, методов, написать конструктор и перегрузить метод вывода.

**Текст программы на алгоритмическом языке:**

namespace PR2

{

public partial class Form1 : Form

{

public Form1()

{

InitializeComponent();

}

info new\_Info;

private void button1\_Click(object sender, EventArgs e)

{

if (SortBox.Text != "")

{

if (VesBox.Text != "")

new\_Info = new info(SortBox.Text, Convert.ToInt32(VesBox.Text), Convert.ToString(monthCalendar1.SelectionEnd.Date));

}

else

if (SortBox.Text == "")

MessageBox.Show("Введите сорт.");

if (VesBox.Text == "")

MessageBox.Show("Введите объем.");

}

private void button2\_Click(object sender, EventArgs e)

{

InfoBox.Text += new\_Info.GetInformation();

}

}

**Текст класса на алгоритмическом языке:**

class info

{

string sort;

int ves;

string date;

public info(string sort, int ves, string date)

{

this.sort = sort;

this.ves = ves;

this.date = date;

}

public string GetInformation()

{

string info = "Сорт: " + this.sort + "; Объем: " + this.ves + " тонн; Дата сбора: " + this.date + ";" + System.Environment.NewLine;

return info;

}

}

**Результат работы программы:**



