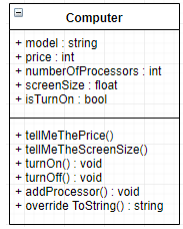
**שיעורי בית מחלקות חלק א'.**

1. מהי תבנית\מחלקה\class?
2. מהו אובייקט\מופע\Instance?
3. מה המבנה הנכון לclass?
4. מה זה בנאי? מה זה בנאי דיפולט? כמה בנאים אפשר להגדיר לכל מחלקה?
5. פרט את הפעולות ליצירת מופע חדש?
6. מ**חלקת בסיס(object):**
   1. איזה פונקציות בסיסות קיימות במחלקה שכולם יורשים ממנה?
   2. מה מטרת כל אחת מהיכולות?
   3. **\*\*אתגר:** נווט בקוד למחלקת object ונסה להסביר מה שאר הפונקציות עושות.
   4. נסה לחשוב אילו יתרונות זה מקנה (כל היכולות בסיס שהכרנו)?
7. **פונקציית ToString:**
   1. מה מקורה?
   2. מה היא עושה כשמפעילים אותה?
   3. מתי היא מופעלת גם שלא קראנו לה במפורש?
   4. מדוע היא כתובה עם המילה virtual?
8. ייצר פרוייקט Console ובתוכו צור את המחלקה הבאה:



ממש את הפונקציות בצורה הגיונית - מתוך Main ייצא שלושה סוגי מחשבים והפעל את הפונקציות שכתבת - שלח את אחד המחשביםלהדפסה באמצעות WriteLine.Console( וודא שמימשת את ToString)

1. צור מחלקת "Table" עם השדות הבאים:
   1. מספר רגליים.
   2. צבע
   3. סוג עץ

צור ממנו 4 מופעים והגדר להם 4 רגליים, צבע: "חום" וסוג עץ "אלון":

* הראשון עם בנאי ריק ואז הגדרה של המשתנים בהשמה רגילה
* השני ביצירת בנאי המקבל את שלושת הפרמטרים האלה.
* השלישי בעזרת Object Initializer
* הרביעי בעזרת שווה (=) למופע השני (x = y)

כעת שנה ערכים בכל אחד מהמופעים, באיזה מופע השינוי השפיע גם על מופע אחר?

1. צור מחלקה בשם מלבן עם השדות scope וarea עם בנאי המקבל גובה ורוחב ושולח את הערכים לפונקציות GetArea ו GetScope שמקבלות שני מספרים ומחזירות double ומה שיחזרו שמור בשני שדות של המחלקה(scope,area)