# Иерархия классов «Транспортные средства»

## Шаг №1

Создайте иерархию классов для работы с различными транспортными средствами.

1. Базовый абстрактный класс Vehicle (транспортное средство)  
   Должен содержать:
   1. Свойство для хранения количество колес (WheelCount), доступное только для чтения;
   2. Свойство для хранения максимально разрешенной скорости в км/ч (MaxSpeed) , доступное только для чтения;
   3. Конструктор с двумя аргументами: количество колес и максимальная разрешенная скорость;
   4. Событие, которое будет генерироваться при превышении скорости (Speeding). Используйте делегат без аргументов;
   5. Свойство для хранения текущей скорости в км/ч (Speed) , доступное для чтения и записи. В случае когда текущая скорость больше максимальной генерируйте событие Speeding.
2. Класс Car(Легковой автомобиль) – наследник Vehicle. 4 колеса. Максимальная разрешенная скорость 110 км/ч;
3. Класс Bike(велосипед) – наследник Vehicle. 2 колеса. Максимальная скорость разрешенная 45 км/ч;
4. Класс Truck(грузовик) – наследник Vehicle. 6 колес. Максимальная разрешенная скорость 90 км/ч.

## Шаг №2

Измените сигнатуру делегата и события так чтобы можно было передать текущее значение скорости и её максимальное значение. Используйте эти значения в обработчиках события чтобы вывести на сколько именно была превышена скорость.

# Класс «Маршрут общественного транспорта»

Список остановок

Начальная, текущая и последнаяя остановка

События «выехал на маршрут», «закончил маршрут»