1. צור מחלקה **Point** המדמה נקודה במרחב דו ממדי (מסך, לדוגמה).

משתני המחלקה הם X ו - Y .

צור למחלקה זו בנאי ברירת מחדל, ובנאי המקבל את ערכי ה x וה y.

צור מחלקה **Line**, מחלקה זו תכיל :

* משתנה בשם " startLine" מטיפוס Point
* משתנה בשם " endLine" מטיפוס Point
* משתנה מספרי המייצג את עובי הקו (double).
* בנאי ברירת מחדל
* בנאי שמקבל את כל המשתנים.

**בפונקציה הראשית** צור 3 קווים והדפס אותם למסך.

1. צור מחלקה **Color** המייצגת צבעים מחלקה זו תכיל את השדות הבאים:

R – משתנה מספרי המייצג את הצבע האדום.

G – משתנה מספרי המייצג את הצבע הירוק.

B- משתנה מספרי המייצג את הצבע הכחול.

צור מחלקה נוספת המדמה רכב, השדות במחלקה זו:

* מודל הרכב (String)
* מחיר הרכב.
* צבע הרכב (השתמש במחלקה שיצרת).

צור בנאי אחד המקבל את כל המשתנים, ובנאי ברירת מחדל.

צור מחלקה נוספת המייצגת בגד. משתני המחלקה:

* מידה.
* שם המותג.
* צבע הבגד.

צור בנאי אחד בלבד המקבל את כל המשתנים. (לא יהיה ניתן ליצור מופע ממחלקה זו ללא העברת הפרמטרים הנדרשים)

**בפונקציה הראשית** צור מספר רכבים ומספר בגדים והדפס אותם למסך.