

Вариант 1

В отдельной библиотеке классов определить абстрактный класс **Cetartiodactyla**.

В нем реализовать

Автосвойства:

- **bool IsTail**
- **double Size**
- **ConsoleColor SkinColor**(чтобы придать значение ему нужно передать (ConsoleColor)n, при n лежащем в промежутке от 0 до 15)
- virtual string Voice()
- свойство **string Tail**, возвращающий “**has tail**” если **IsTail==true**, иначе “**has not tail**”.
- переопределить **ToString()**

Whale: Cetartiodactyla

- Автосвойство string **Type**
- Переопределить **string Voice()**, возвращающий “**Whale Song**” и дающий звук с помощью **Console.Beep()**
- Переопределить **ToString()** выводящий всю информацию про кита.

Hippopotamus : Cetartiodactyla

- Автосвойство double **Power**
- Переопределить **string Voice()**, возвращающий “**Hippopotamus Song**” и дающий звук с помощью **Console.Beep()**
- Переопределить **ToString()** выводящий всю информацию про кита.

В основной программе создать экземпляр массив из 2-ух элементов **Cetartiodactyla**. Заполнить массив одним китом и одним гиппопотамом. Вызвать метод **Voice** для каждого элемента массива и с помощью **foreach** вывести элементы массива на экран. Все поля заполнять случайно.