

Ödev-6

1. Bir Animal sınıfı oluşturun ve bu sınıftan türeyen Dog ve Cat sınıflarını yazın. Animal sınıfında bir MakeSound metodu tanımlayın ve Dog ve Cat sınıflarında bu metodu override edin.
2. Bir IVehicle arayüzü oluşturun ve bu arayüzde StartEngine ve StopEngine metodlarını tanımlayın. Car ve Bike sınıflarını bu arayüzü kullanarak yazın.
3. Bir Shape soyut sınıfı oluşturun ve bu sınıftan türeyen Circle ve Rectangle sınıflarını yazın. Shape sınıfında bir CalculateArea metodu tanımlayın ve Circle ve Rectangle sınıflarında bu metodu override edin.
4. Bir Person sınıfı oluşturun ve bu sınıfta Name ve Age özelliklerini tanımlayın. Name özelliği sadece okunabilir, Age özelliği ise hem okunabilir hem de yazılabilir olsun.
5. Bir Employee sınıfı oluşturun ve bu sınıfta Salary özelliğini tanımlayın. Salary özelliği negatif bir değer alamayacak şekilde getter ve setter metodlarını yazın.
6. Bir IMovable arayüzü oluşturun ve bu arayüzde Move metodunu tanımlayın. Car ve Robot sınıflarını bu arayüzü kullanarak yazın ve Move metodunu her iki sınıfta da farklı şekilde uygulayın.
7. Bir Appliance soyut sınıfı oluşturun ve bu sınıftan türeyen WashingMachine ve Refrigerator sınıflarını yazın. Appliance sınıfında bir TurnOn ve TurnOff metodu tanımlayın ve bu metodları türeyen sınıflarda override edin.
8. Bir Book sınıfı oluşturun ve bu sınıfta Title ve Author özelliklerini tanımlayın. Title özelliği sadece okunabilir, Author özelliği ise hem okunabilir hem de yazılabilir olsun.
9. Bir IShape arayüzü oluşturun ve bu arayüzde Draw metodunu tanımlayın. Circle ve Square sınıflarını bu arayüzü kullanarak yazın ve Draw metodunu her iki sınıfta da farklı şekilde uygulayın.
10. Bir Vehicle sınıfı oluşturun ve bu sınıftan türeyen Car ve Truck sınıflarını yazın. Vehicle sınıfında bir FuelEfficiency özelliği tanımlayın ve bu özelliği türeyen sınıflarda farklı şekilde hesaplayın.