**OOP – תרגול הורשה**

1. צרו מחלקה המתארת מוצר.

מאפיינים: שם ומחיר.

פונקציות: ctor ופונקציה להצגת הפרטים.

1. צרו מחלקה המתארת מוצר אלקטרוני שיורשת מוצר.

מאפיינים נוספים: יצרן ודגם.

פונקציות: ctor – דריסה, פונקציה להצגת הפרטים – דריסה.

צרו אובייקט מסוג מוצר אלקטרוני המכיל מידע והציגו את הפרטים.

1. צרו מחלקה המתארת טוסטר. על מחלקה זו לרשת את מוצר אלקטרוני.

מאפיינים נוספים: חום מקסימלי של הטוסטר.

פונקציות: ctor – דריסה, פונקציה להצגת הפרטים – דריסה.

צרו אובייקט מסוג טוסטר המכיל מידע והציגו אותו.

**OOP – תרגול הורשה + מחלקה אבסטרקטית**

1. דרושה מחלקה המתארת עיגול.

מאפיינים: מיקום על ציר X, מיקום על ציר Y, צבע, רדיוס

פונקציות: ctor, display, getArea (מחזירה ע"י return את שטח הפנים)

1. דרושה מחלקה המתארת Rectangle

מאפיינים: מיקום על ציר X, מיקום על ציר Y, צבע, רוחב, גובה

פונקציות: ctor, display, getArea (מחזירה ע"י return את שטח הפנים)

1. כמובן יש ליצור מחלקה המתארת צורה כללית שמכילה את המאפיינים והפונקציות המשותפים.

יש לחשוב מה כאן הוא אבסטרקטי

1. צרו אובייקט עיגול, אובייקט ריבוע והציגו את הפרטים ואת השטח.
2. הוסיפו interface בשם Drawable המכיל שתי פונקציות:
3. DrawOnScreen
4. DrawOnPrinter

כל פונקציה מחזירה void

1. ממשו את הממשק הזה רק עבור המחלקה Rectangle.

בכל פונקציה הציגו הודעה המתארת שאתם מציגים את המלבן על המסך/מדפסת

המשך:

צרו מחלקה המתארת כדור. יורשת עיגול. מכילה בנוסף גם פונקציה להחזרת נפח הכדור (Google It).

פונקציות: ctor, הצגת הפרטים, החזרת שטח הפנים.

הוסיפו לכל אחת ממחלקות הצורות פונקציה נוספת המחזירה את היקף הצורה.