

## הפשטה

### תרגיל 1

א. צרו מחלקה בשם Shape. משתני המחלקה יהיו width ו-height במחלקה יהיו המתודות הבאות :  
getWidth(), setWidth (),getHeight(),setHeight() ומתודה  
אבסטרקטית ריקה draw().

ב. צרו מחלקה Rectangle היורשת את תכונות Shape ומוסיפה :  
- constructor – מקבל שני מספרים (גובה ורוחב) ומאתחל את האובייקט בהם.  
- עדכון של המתודה draw() כך שהיא תצייר מרובע מ- '\*' בגודל הנתון.

ג. צרו מחלקה Paint אשר מאתחלת שני מרובעים ו