

## *Қазанфар Таджиев (30.05.2011)*

1. Создать класс Dishes (посуда), характеризующийся двумя свойствами: вес и является ли данный предмет посуды вымытым, первое — только на чтение, второе — на чтение и запись. Предусмотреть конструктор для инициализации полей и метод преобразования к строке. Вес посуды не может быть отрицательным.
2. Создать класс Plate (тарелка), наследующий классу Dishes, характеризующийся одним свойством на чтение: глубина тарелки в миллиметрах. Предусмотреть конструктор для инициализации полей и метод преобразования к строке. Глубина тарелки не может быть меньше 30 миллиметров.
3. Создать класс PlateShelf (стойка с тарелками), хранящий список тарелок. В конструкторе задаётся максимальное количество тарелок на стойке. Определить методы для добавления тарелки и для поиска самой глубокой тарелки.