

*Татьяна Ботова (30.05.2011)*

1. Создать класс Plate (тарелка), наследующий классу Dishes, характеризующийся свойством на чтение: глубина тарелки в миллиметрах, и одним свойством на чтение и на запись: является ли данная тарелкой вымытой. Предусмотреть конструктор для инициализации полей и метод преобразования к строке. Глубина тарелки не может быть меньше 30 миллиметров.
2. Создать класс PlateShelf (стойка с тарелками), хранящий список тарелок (2ю System.Collections.Generic.LinkedList). В конструкторе задаётся максимальное количество тарелок на стойке. Определить метод для добавления тарелки и для сохранения информации о данной стойке с тарелками в текстовый файл.
3. Добавить в класс PlateShelf метод для заполнения стойки тарелками из данного линейного двусвязного списка тарелок (тип узла списка объявить самостоятельно).
4. Дана строка. Вычислить среднее арифметическое кодов её символов, используя рекурсию. Модифицировать строку запрещается.