

מייצגת כלי תחבורה	המחלקה Vehicle
מייצגת רכבת שהיא כלי תחבורה	המחלקה Train
מייצגת סירה שהיא כלי תחבורה	המחלקה Boat
מייצגת מטוס שהיא כלי תחבורה	המחלקה Airplane
מייצגת חברה שיש לה כלי תחבורה מסוגים שונים	המחלקה TransportationCompany

Public class **Vehicle**

```
{
    private string type;           // מיקום (יבשה / מים / אוויר)
    private string way;           // סוג הדרך (כביש / מסילה / נהר / ...)
    private int maxSpeed          // מהירות מקסימלית

    public Vehicle(string type,string way, int maxSpeed)
    {
        this.type = type;
        this.way = way;
        this.maxSpeed = maxSpeed
    }
}
```

public class **Train : Vehicle**

```
{
    private int numOfCarriages     // מספר הקרונות
    public Train(int maxSpeed, int numOfCarriages) : base("land", "tracks",maxSpeed)
    {
        this.numOfCarriages = numOfCarriages;
    }
    public void IncNumOfCarriages(int n) // מגדילה ב־ n את מספר הקרונות ברכבת
    {
        this.numOfCarriages = this.numOfCarriages + n;
    }
}
```

public class **Boat : Vehicle**

```
{  
    public Boat(string way, int maxSpeed) : base("water", way, maxSpeed)  
    {  
  
    }  
}
```

public class **Airplane : Vehicle**

```
{  
    private int maxHeight; // גובה טיסה מקסימלי  
    public Airplane(int maxSpeed, int maxHeight) : base("sky", "air", maxSpeed)  
    {  
        this.maxHeight = maxHeight;  
    }  
}
```

public class **TransportationCompany**

```
{  
    private Vehicle[] vehicles = new Vehicle[50]; // מערך כלי התחבורה בחברה  
    private int counter = 0; // מספר כלי התחבורה שיש בפועל  
    public TransportationCompany()  
    {  
  
    }  
  
    public void AddVehicle (Vehicle v) // מוסיפה כלי תחבורה למערך כלי התחבורה של  
    { // החברה. הנח שיש מקום להוסיף כלי תחבורה.  
        this.vehicles[counter] = v;  
        this.counter++;  
    }  
}
```

א. ממש ב- C# מחלקה ראשית Program ובה פעולה ראשית, שתבצע את המשימות האלה:

i בנייה של עצם מטיפוס חברה של כלי תחבורה — **TransportationCompany**

הנקרא company1 .

ii הוספה של סירה אחת ורכבת אחת לחברה company1 .

בחר לתכונות ערכים כרצונך.

ב. במחלקה **TransportationCompany** הוגדרה הפעולה:

```
public void Display()
```

```
{
```

```
    for (int i=0; i<this.counter; i++)
```

```
    {
```

```
        Console.WriteLine((i+1) + ":" + this.vehicles[i]);
```

```
    }
```

```
}
```

ממש ב- C# פעולות שיאפשרו ביצוע תקין של הפעולה Display() , כך שבעבור כל כלי תחבורה יודפסו כל התכונות שלו. הגדר את הפעולות באופן המתאים ביותר לעקרונות של תכנות מונחה עצמים — (הכמסה — encapsulation , הורשה — inheritance , פולימורפיזם — polymorphism).

בעבור כל פעולה שאתה מממש, רשום לאיזו מחלקה היא שייכת.

אין לשנות את הפעולה Display() .

ג. ממש ב- C# פעולה, שתקבל מספר שלם n ותוסיף n קרונות לכל הרכבות ששייכות

לחברה שיש לה כלי תחבורה מסוגים שונים. תעד את הפעולה, ורשום באיזו מחלקה יש

להגדיר אותה. אין לשנות את הפעולות הקיימות בפרויקט.