

Zadanie do przećwiczenia:

1) Aplikacja konsolowa: Stwórz klasę Samochód z dwoma właściwościami Cena, LiczbaStuczek. Liczbie stuczek nadaj wartość początkową 0. Stwórz konstruktor parametryczny ustawiający tylko cenę. W klasie stwórz event, który będzie zmniejszał cenę po zmianie właściwości LiczbaStuczek.

2) WPF: stwórz aplikację WPF. Dodaj jeden buton na okno i wywołaj metodę powiązaną z kliknięciem. Uzupełnij event tak, aby odgrywał dźwięk przy kliknięciu (inny niż standardowy).