

1. Stwórz nową aplikację WPF/konsolowa.
2. W projekcie dodaj klasę Samochod.
3. W projekcie dodaj prywatne pole model typu string.
4. Utwórz właściwość dla tego pola za pomocą narzędzi VS – Edit/Refactor/Encapsulate Field (lub Ctrl+R, Ctrl+E).
5. W oknie designer MainWindow/klasie Program stwórz prosty program do pobrania modelu.
6. W klasie Samochod wpisz wyrażenie propfull i naciśnij Tab. Następnie zmień typ pola i właściwości na double, nazwę pola na cena, a nazwę właściwości na Cena. Uzupełnij MainWindow/Program aby pobierało i zwracało dodatkowo cenę.
7. W klasie Samochod dodaj właściwość marka za pomocą skróconej deklaracji:

```
public string Marka { get; set; }
```
8. Rozbuduj MainWindow/Program o pobieranie i zwracanie ceny. Użyj metody TryParse(). Czemu jest to nie możliwe? Zrób konwersję/parsowanie inaczej.
9. Stwórz interfejs ICechy wyrzucając do niego właściwości z klasy Samochod. Następnie podepnij do klasy Samochod interfejs ICechy.
10. Stwórz klasę Telefon i podepnij do niej interfejs ICechy. Spróbuj skompilować program. Napraw błędy, aby program można było skompilować. Następnie uzupełnij okno MainWindow/klasę Program o ustawienie cech Telefonu.