

1. Zaimplementować klasę abstrakcyjną Vehicle. Klasa zawiera funkcję abstrakcyjną String Report()
2. Zaimplementować dwa interfejsy: IAccelerate i IClimb. Pierwszy zawiera funkcje void ChangeSpeed(int amount), drugi void ChangeAltitude(int amount). Funkcje powodują odpowiednio zmianę prędkości i wysokości o podany argument.
3. Odziedziczyć po klasie Vehicle 3 klasy: Car, Ship i Plane. Klasy Car i Ship implementują interfejs IAccelerate, klasa Plane interfejsy IAccelerate i IClimb. Implementacja interfejsu IAccelerate w klasach Car i Ship powoduje zmianę prędkości, w granicach ustalonych dla rodzaju pojazdu (np. Car: 0-200, Ship: 0-30). Implementacja interfejsów w klasie Plane jest następująca:
 - jeśli prędkość jest mniejsza niż 150, samolot nie może się oderwać od ziemi
 - jeśli samolot jest w powietrzu, a prędkość spadnie poniżej 100, samolot się rozbija.
4. Zaimplementować w klasach Car, Ship i Plane funkcję Report, zwracając łańcuch opisujący stan obiektu
5. Utworzyć tablicę obiektów klasy Vehicle, umieścić w niej kilka obiektów klas Car, Ship i Plane
6. Utworzyć interfejs użytkownika umożliwiający sterowanie wybranym obiektem i wyświetlający jego stan. Należy użyć np. kontrolek ListBox, TextBox i Button. Zapewnić możliwość wprowadzania danych dotyczących wysokości tylko dla samolotu. Zabezpieczyć aplikację przed wprowadzaniem błędnych danych. Dobrać formatowanie.