**Объектно- ориентированное программирование**

**С#**

Консольное приложение

**Задача 1**

Описать класс, включающий заданные поля и функции. Разработать программу, которая создает массив объектов (размерность массива n вводится с клавиатуры) и выполняет требуемые действия. Класс - выражение, состоящее из целых чисел и знаков операций (скобок нет). Параметры: строка, содержащая выражение. Статус доступа всех полей private. Класс включает: конструктор и функцию, определяющую количество операций. Ввести несколько выражений и определить суммарное количество операций в них.

**Задача 2**

Создать базовый класс «круг». Элементы класса: поле, содержащее значение радиуса круга (статус доступа protected); конструктор для инициализации поля; функция для печати радиуса круга. Создать производный класс «эллипс». Элементы класса: дополнительно поле, содержащее значение второй полуоси эллипса (для задания первой полуоси использовать наследуемое поле радиуса круга); конструктор для инициализации полей; переопределенная функция печати параметров эллипса (внутри переопределенной функции должна вызываться функция из базового класса). Создать по 1 объекту каждого из классов. Показать вызов созданных функций. Обеспечить динамический полиморфизм (вызов функций через указатель одного типа, настроенный на объект другого типа).