

ОСНОВНИ НЕЩА КАСАЕЩИ

АБСТРАКТНИТЕ КЛАСОВЕ

1) Абстрактните класове не могат да се инстанцират

т.е. не можем да създаваме обекти през техен конструктор, но те реално имат конструктори (било то видими или невидими/default-ни)
[ChatGPT https://chatgpt.com/share/677f3a4c-80f8-8001-b4cb-691eddeaaf03](https://chatgpt.com/share/677f3a4c-80f8-8001-b4cb-691eddeaaf03)

2) Абстрактните методи задължително трябва да се ИМПЛЕМЕНТИРАТ в класовете които образуват инстанции

(за разлика от виртуалните, които не е задължително понеже може да се използва текущата имплементация)

3) Когато създаваме инстанции, обекта получава пълната функционалност която указва конструкторът му.

* Той винаги извиква и базовия конструктор (т.е. на класа който наследяваме), макар и когато това липсва в кода да става неявно (извиква празния конструктор)

```
Animal cat1 = new Cat("Елза", 3.5);
Cat cat2 = new Cat("Мима", 2.5);

Terrestrial dog1 = new Dog("Рекси");
Dog dog2 = new Dog("Ласи");
var dog3 = new Dog("Ben");

List<Animal> myAnimals = new List<Animal>()
{
    cat1, cat2, dog1, dog2, dog3
};
```

** Функциалността обаче, която искаме да използваме зависи от типа който задаваме в ляво (било при създаването му, или кастването му). Ще направя специално видео за това

4) ВАЖНО! Ако в даден клас имаме поне 1 абстрактен метод или пропърти, то целия клас автоматично трябва да бъде създаден като абстрактен!!!

Това е така, защото ако можем да правим инстанции, то какво би се изпълнило когато извикваме метод, който няма имплементация?