

1. 右の UML のクラス図にしたがって必要なクラスを補い、プログラムを完成させよ。クラス図では、斜体（イタリック体）のクラス名は抽象クラスを表し、斜体の操作名（メソッド名）は抽象メソッドを表す。

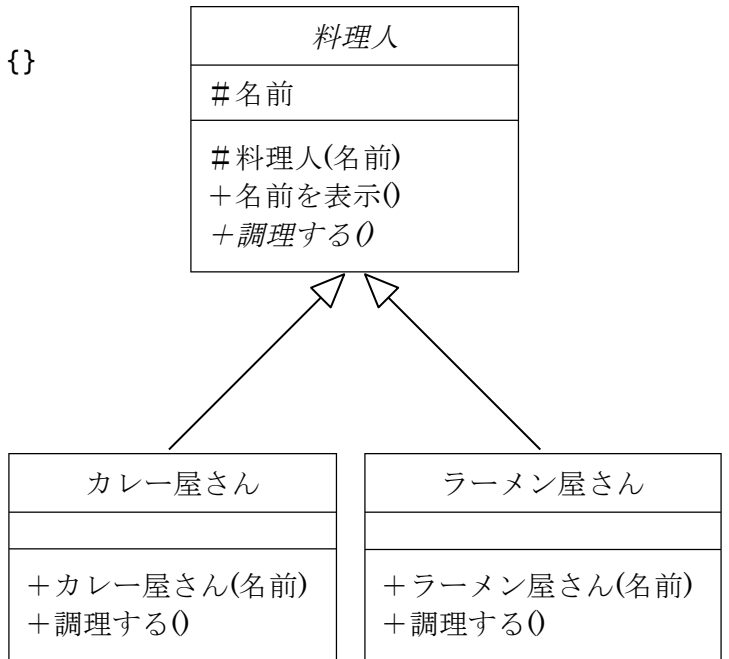
```

class Ramenya : Ryorinin {
    public Ramenya(string name) : base(name) {}

    public override void Cook() {
        Console.WriteLine(
            name + "さんがラーメンを作りました");
    }
}

class Program {
    public static void Main() {
        Ramenya r1 = new Ramenya("ラーメン屋");
        r1.PrintName();
        r1.Cook();

        Curryya r2 = new Curryya("カレー屋");
        r2.PrintName();
        r2.Cook();
    }
}
    
```



2. インターフェイスを利用して以下のような関係を表すプログラムを作成し、動作を確認せよ。クラス図で <<interface>> はインターフェイスであることを表し、点線の継承はインターフェイスの実装を表す。

