

Лабораторна робота № 6

Тема: *Класи.*

Мета: Набути практичних навичок роботи з класами C#.

Актуалізація опорних знань.

1. Що таке клас і об'єкт?
2. Як оголосити клас у C#?
3. Що таке поля і методи класу? Яке їх призначення?
4. Які існують модифікатори доступу в C#?
5. Що таке конструктор класу і навіщо він потрібен? Коли компілятор створює конструктор за замовчуванням?
6. Навіщо в C# використовують ключове слово `this`?

Зміст роботи.

Завдання 1.

Створити шаблонний клас `Student`, що містить поля з інформацією про прізвище, ім'я, по-батькові (рядок символів), стать (типу `char`), вік і курс (`int`) та середній бал (тип `float`). В класі описати конструктор та метод для виведення на екран повної інформації про студента у довільному форматі.

Створити декілька об'єктів вказаного класу.

Завдання 2.

Створити клас "Прямокутник" (`Rectangle`), що містить поля ширина, висота. В класі описати конструктор, методи обчислення площі, периметру. Та виведення інформації на екран. Створити декілька об'єктів вказаного класу.