

Boxing

تمرین: پیاده‌سازی Boxing و Unboxing

هدف:

در این تمرین، شما باید مفاهیم **Boxing** و **Unboxing** را در زبان **#C** پیاده‌سازی کنید. همچنین، باید خطایی که در صورت **Unboxing** نادرست رخ می‌دهد را بررسی کنید.

مراحل:

1. یک متغیر از نوع `int` با مقدار 42 ایجاد کنید.
2. این متغیر را به یک متغیر از نوع `object` تبدیل کنید (Boxing).
3. مقدار `Box` شده را به یک متغیر از نوع `int` برگردانید (Unboxing).
4. مقدار `Unboxing` شده را چاپ کنید.
5. سعی کنید مقدار `Box` شده را به یک نوع نادرست (مثلاً `double`) `Unbox` کنید و خطای ایجاد شده را مشاهده کنید.

خروجی مورد انتظار:

برنامه باید خروجی زیر را تولید کند:

Boxed Value: 42

Unboxed Value: 42