

## فعالیت کلاسی

یک کلاس به اسم MovieClass بسازید که دارای دو فیلد پرایوت ticketPrice و name می باشد. یک کانستراکتور برای این کلاس بنویسید که تمامی فیلد ها را ورودی گرفته و مقدار دهی میکند.

پراپرتی برای فیلد name به نام Name بنویسید که قابلیت تغییر و خواندن آن در همه جا برای آن موجود باشد. پراپرتی برای فیلد ticketPrice به نام TicketPrice بنویسید که قابلیت خوانده شدن و تغییر در همه جا داشته باشد. شرطی برای تغییر مقدار بلیط بگذارید که اگر مقدار جدید آن بیشتر از ۸۰ بود، مقدار ۸۰ در آن قرار بگیرد ( در همان پراپرتی این شرط را بگذارید).

اکنون یک استراکت به اسم MovieStruct بسازید که دقیقاً همان کانستراکتور، فیلد ها و پراپرتی هایی که ذکر شده در MovieClass را داشته باشد.

کد زیر را در برنامه خود قرار دهید.

```
1      class Program
2      {
3          static void Main()
4          {
5              MovieClass movieClass1 = new MovieClass("Titanic", 100);
6              MovieStruct movieStruct1 = new MovieStruct("Titanic", 100)
7
8              Console.WriteLine(movieClass1.TicketPrice);
9              Console.WriteLine(movieStruct1.TicketPrice);
10
11             MovieClass movieClass2 = movieClass1;
12             MovieStruct movieStruct2 = movieStruct1;
13
14             movieClass2.TicketPrice = 40;
15             movieStruct2.TicketPrice = 40;
16
17             Console.WriteLine(movieClass1.TicketPrice);
18             Console.WriteLine(movieStruct1.TicketPrice);
19         }
20     }
```

دو خروجی اول باید ۸۰ باشند (در کانستراکتور if یا ternary operation نگذارید و از پراپرتی ها استفاده کنید).

به شروط کانستراکتور برای استراکت ها توجه داشته باشید.

دو خروجی دوم را یک توضیح در حد دو کلمه یا بیشتر به صورت کامنت شده در خط اول برنامه بدهید که چرا فرق میکنند.

### راهنمایی:

برای سادگی کار، میتوانید جای نوشتن

```
1 | private string name;  
2 | public string Name  
3 | {  
4 | get { return name; }  
5 | set { name=value; }  
6 | }
```

میتوانید بنوسید:

```
1 | public string Name {get; set;}
```