**Задание 1.**

*Создать консольное приложение, в котором объявить*

*класс, содержащий конструктор, принимающий 2 параметра*

*(целочисленный и строковый). Значения передаваемых в конструктор*

*параметров записать в автоматически реализуемые свойства. Создать*

*массив элементов созданного класса, размерность массива ввести с*

*клавиатуры. Заполнить массив произвольными значениями (в*

*автоматическом режиме) и вывести на консоль значения элементов*

*массива.*

**Полный код консольного приложения:**

using System;

using System.Text;

class MyClass

{

public int MyIntProperty { get; set; }

public string MyStringProperty { get; set; }

public MyClass(int myInt, string myString)

{

MyIntProperty = myInt;

MyStringProperty = myString;

}

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Console.OutputEncoding = Encoding.UTF8;

Console.Write("Введите размерность массива: ");

int size = int.Parse(Console.ReadLine());

MyClass[] myArray = new MyClass[size];

Random rnd = new Random();

for (int i = 0; i < size; i++)

{

myArray[i] = new MyClass(rnd.Next(100), "строка " + i);

}

foreach (var item in myArray)

{

Console.WriteLine($"MyIntProperty: {item.MyIntProperty}, MyStringProperty: {item.MyStringProperty}");

}

Console.ReadKey();

}

}

1. Объявить класс с конструктором, принимающим два параметра:

class MyClass - класс

public MyClass(int myInt, string myString) – конструктор

2. В методе Main() объявите переменную типа int для хранения размерности массива, и запрашиваем у пользователя ввод размерности.

3. Создать объект класса Random, который будет генерировать случайные числа, и использовать его методы для заполнения массива.

4. Создайте массив элементов класса MyClass с помощью оператора new, и заполните его произвольными значениями с помощью Random.

5. Выведите значения элементов массива на консоль.

**Результаты программы:**

