

Feladat

- Készíts egy **Box** nevű osztályt, amely egy téglatest alakú doboz adatait tárolja:
 - Doboz neve: szöveg
 - Szélesség, magasság, hosszúság: egész értékek
- Mindegyik adattag legyen `private`.
- Kérd be, hogy hány doboz adatait tárolja a program.
- Egy külön függvényben olvasd be a dobozok adatait. Az adattagokat konstruktor állítsa be és property használatával legyenek olvashatóak.
- A **Box** osztályba készíts egy függvényt, amely formázott szöveggént visszatér a doboz adataival. Készíts a **Program** osztályba egy függvényt, amely az egyes dobozok adatait kiírja ezen metódusuk meghívásával.
- Készíts egy függvényt a **Box** osztályba, amely visszaadja a doboz felszínét (feltételezzük, hogy zárt a doboz). A **Main** függvényből írassuk ki minden doboz felszínét.
- Készíts egy függvényt a **Box** osztályba, amely visszaadja a doboz térfogatát. A **Main** függvényből írassuk ki minden doboz térfogatát.
- Készíts egy függvényt a **Box** osztályba, amely megkap egy **Box** referenciát paraméterben, és eldönti, hogy a kapott doboz befér-e a dobozunkba. *Tipp: térfogat.* A **Main** függvényből hívja meg ezt a függvényt aszerint, hogy a tömbben az első dobozba melyik másik dobozok férnének bele. Az eredményt írja ki a konzolra.
- Az előbbi függvénynek legyen egy másik verziója, ami egy-egy szélesség, magasság, és hosszúság értéket kap meg. A függvény adja vissza, hogy a doboz hányszor fér bele a három méret által definiált helybe rekeszbe.
- A **Program** osztályba készítsünk függvényt, amely a hosszúság, szélesség és magasság adatokat várja paraméterben (ebben a sorrendben), majd eszerint az előző pontban elkészített függvény segítségével írja ki, hogy melyik dobozok férnek bele a megadott méretek közé. A függvény paramétereinek default értéke 2 legyen. Hívja meg a függvényt a következő adatokkal (4 függvényhívás egymás után):
 - hosszúság: 3, szélesség: 4, magasság: 3
 - szélesség: 4, magasság: 3
 - hosszúság: 3, szélesség: 4
 - hosszúság: 3, magasság: 3