# Workshop C# (I)

## Practicum opgaven

1. Maak een klasse **GameGenre** aan met de (auto implemented) properties ID (**int**), Verslavend (**boolean**) en Naam (**string**) . Overschrijf de *ToString()* methode. Voorbeelden van wat deze methode retourneert zijn:

“Het Genre platfomer met id 2 is verslavend”

“Het Genre Retro met id 3 is niet verslavend”

Test je klasse door een instantie van het type **GameGenre** aan te maken en de uitkomst van de *ToString()* methode op het scherm te printen.

1. Maak een klasse Game met de properties ID(**int**), Naam(**string**) en GameGenre(**GameGenre**). De property GameGenre is readonly. Overschrijf *de ToString()* methode. Zorg zelf voor een passende implementatie.
2. Maak een **List<Game>** games aan in de *Main(string[] args)* methode en vul deze lijst met een aantal door jouw verzonnen games. Schrijf vervolgens een methode in dezelfde klasse als waar de *Main* methode te vinden is met de volgende signature *static void* *printVerslavendeGames(List<Game> games)*. Deze methode print alle games uit die tot GameGenre horen dat verslavend is. Test je methode.