**Задание 2.1. Комплексные числа** (*структуры, перегрузка операций, приведения типов, методы* ***object***)

Разработайте класс Complex, который хранит в себе комплексное число в виде вещественной и мнимой части. Этот класс должен обладать следующей функциональностью:

* Содержать Конструкторы комплексного числа, принимающие только вещественную часть или вещественную и мнимую части. Также необходимо реализовать функцию, создающую комплексное число по модулю и аргументу (например, static метод создания)
* Иметь **Свойства** для получения вещественной и мнимой части (чтение и установка значения)
* Иметь Вычислимые **свойства**, возвращающие значение модуля и аргумента
* Переопределять арифметические операции (+, - , \* , / )
* Переопределять Операции сравнения (равенство-неравенство). При этом соответствующим образом должны быть переопределены методы Equals() и GetHashCode(). Посмотрите примеры на MSDN или в хелпе.
* Обладать возможностью явного преобразования в вещественное число и неявного преобразования из вещественного числа. Это достигается при помощи перегрузки преобразований типов.
* Класс должен иметь возможность преобразовывать комплексное число в строку обычной записи комплексного числа. Строка, должна быть “красивая” (т.е. 1-2i, а не 1 + -2i, или 1, а не 1+0i, или 2i, а не 0+2i, или 1+i, а не 1+1i). Должна быть возможность распечатки числа как Console.WriteLine(complex). Преобразование достигается при помощи перегрузки метода ToString().

**Задача 2.2. Трехмерные геометрические фигуры** (*классы, наследование, абстрактные и виртуальные методы, свойства*)

Реализуйте базовый абстрактный класс Body3D, который поддерживает основные операции с трехмерными фигурами: умеет возвращать площадь поверхности, объем, сумму длин ребер и т.д. Создайте производные классы для конкретных фигур. Должны быть реализованы как минимум следующие фигуры:

* Параллелепипед прямоугольный
* Шар
* Тетраэдр

Создайте массив объектов класса Body3D, содержащий экземпляры наследников. Продемонстрируйте работоспособность функционала наследников: используя полиморфизм, распечатайте площадь поверхности, объем, сумму длин ребер и т.д. созданный фигур.

***Примечание:***

* Если есть сильные затруднения в формулах вычисления, могут помочь Wikipedia или Google.
* Общее. Разумеется, при реализации любых заданий должен быть код, который демонстрирует работоспособность реализованного функционала