

```

class Prisma
{
    /*Crear una clase llamada Prisma.
    * Crear 2 constructores uno por default y otro por parametros
    * Crear 3 propiedades de lectura y escritura (Ancho, Alto, Espesor)
    * Crear 1 propiedad de lectura llamada Area.
    * Crear otra propiedad de lectura llamada Volumen.
    * Crear un metodo llamado CalcularVolumen que no devuelva datos.
    * Crear otro metodo que se llame calcularArea donde instancie a otro metodo llamado
    * calcularRectangulo (que calculara con dos elementos alto y el ancho))
    *
    * Crear dos objetos prisma1 y prisma2.
    *
    */

    //atributos
    private int ancho, alto, espesor, area, volumen;

    //Constructor por Default
    public Prisma()
    {
        Console.WriteLine(" --Ingreso de Datos--");
        Console.WriteLine();
        Console.Write("Ingrese el Ancho: ");
        ancho = int.Parse(Console.ReadLine());
        Console.Write("Ingrese el Alto: ");
        alto = int.Parse(Console.ReadLine());
        Console.Write("Ingrese el Espesor: ");
        espesor = int.Parse(Console.ReadLine());
    }

    //Constructor Por parametros
    public Prisma(int pancho, int palto, int pespesor)
    {
        ancho = pancho;
        alto = palto;
        espesor = pespesor;
    }

    //Propiedades de Lectura y Escritura
    public int Ancho
    {
        get { return ancho; }
        set {
            if(value<=0)
            {
                ancho = 1;
            }
            else
            {
                ancho = value;
            }
        }
    }

    public int Alto
    {
        get { return alto; }
        set
        {
            if (value <= 0)
            {
                alto = 1;
            }
            else
            {
                alto = value;
            }
        }
    }
}

```

```

public int Espesor
{
    get { return espesor; }
    set
    {
        if (value <= 0)
        {
            espesor = 1;
        }
        else
        {
            espesor = value;
        }
    }
}

//Propiedades de Solo Lectura
public int Area
{
    get { return area; }
}

public int Volumen
{
    get { return volumen; }
}

//Metodo que no recibe parametros y no devuelve un resultado
public void CalcularVolumen()
{
    volumen = ancho * alto * espesor;
}

//Metodo que recibe parametros y devuelve un resultado
public int CalcularRectangulo(int anc, int alt)
{
    return anc * alt;
}

public void CalcularArea()
{
    int a1 = 0, a2 = 0, a3 = 0;

    a1 = 2 * CalcularRectangulo(ancho, alto);
    a2 = 2 * CalcularRectangulo(ancho, alto);
    a3 = 2 * CalcularRectangulo(ancho, alto);

    area = a1 + a2 + a3;
}

```

MAIN

```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        /*Crear una clase llamada Prisma.
        * Crear 2 constructores uno por default y otro por parametros
        * Crear 3 propiedades de lectura y escritura (Ancho, Alto, Espesor)
        * Crear 1 propiedad de lectura llamada Area.
        * Crear otra propiedad de lectura llamada Volumen.
        * Crear un metodo llamado CalcularVolumen que no devuelva datos.
        * Crear otro metodo que se llame calcularArea donde instancie a otro metodo llamado
        * calcularRectangulo (que calculara con dos elementos alto y el ancho))
        *
        * Crear dos objetos prisma1 y prisma2.
        *
        */

        Prisma obj1 = new Prisma();
        Prisma obj2 = new Prisma(3,5,7);
        obj1.CalcularArea();
        obj1.CalcularVolumen();
        obj2.CalcularArea();
        obj2.CalcularVolumen();
        Console.WriteLine("area={0}, volumen={1}", obj1.Area, obj1.Volumen);
        Console.WriteLine("area={0}, volumen={1}", obj2.Area, obj2.Volumen);
        Console.ReadKey();
    }
}
```