

Grundlæggende C#

Terning

Du skal skabe en tom konsol app med en klasse **Terning** (i en fil for sig selv) med følgende medlemmer:

- En offentlig (public) **int Værdi**
- En default constructor, der sætter værdien af Værdi til 1
- En custom constructor, der sætter værdien til en konkret værdi

Skab nu i Main:

1. en variabel **t1**, der kan pege på en **Terning**
2. skab en ny terning (med default constructor) der kan tilgås gennem **t1**
3. udskriv værdien af **t1.Værdi**
4. en variabel **t2**, der kan pege på en **Terning**
5. skab en ny terning (med custom constructor) der kan tilgås gennem **t2**
6. udskriv værdien af **t2.Værdi**
7. Sæt **t2** til at pege på **t1**
8. Udskriv værdien af **t1.Værdi**
9. Udskriv værdien af **t2.Værdi**
10. Ret Værdi i **t1**
11. Udskriv værdien af **t1.Værdi**
12. Udskriv værdien af **t2.Værdi**
13. Ret Værdi i **t2**
14. Udskriv værdien af **t1.Værdi**
15. Udskriv værdien af **t2.Værdi**

```

using System;

namespace Test
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Terning t1;
            t1 = new Terning();
            Console.WriteLine(t1.Værdi);
            Terning t2;
            t2 = new Terning(2);
            Console.WriteLine(t2.Værdi);
            t2 = t1;
            Console.WriteLine(t1.Værdi);
            Console.WriteLine(t2.Værdi);
            t1.Værdi = 1;
            Console.WriteLine(t1.Værdi);
            Console.WriteLine(t2.Værdi);
            t2.Værdi = 6;
            Console.WriteLine(t1.Værdi);
            Console.WriteLine(t2.Værdi);
        }
    }

    class Terning {

        public int Værdi;

        public Terning()
        {
            this.Værdi = 1;
        }

        public Terning(int værdi)
        {
            this.Værdi = værdi;
        }
    }
}

```