

## Grundlæggende C#

### Terning (1) – offentlige og private medlemmer

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 privat (private) **bool snyd**
- En privat (private) statisk (static) og ny instans af System.Random kaldet rnd (`private static Random rnd = new Random();`) (se lige løsning for syntaks)
- En metode **Skriv()** som udskriver værdien (evt som [2] eller [4])
- En metode **Ryst()** som sætter værdi til en tilfældig værdi mellem 1-6 `rnd.Next(1, 7)`. Dette skal dog kun ske hvis **snyd = false**. Hvis **snyd = true** så skal værdi sættes til 6.
- En default constructor der sætte værdi til 1 og snyd til **false**
- En custom constructor med en bool argument, der sætter værdi til en 1 og snyd til den givne værdi

Test klassen af i **Main** ved at skabe instanser og kalde **Ryst** og **Skriv**. Ret snyd til true/false så du er sikker på at det virker som forventet – eksempelvis:

```
Terning t1 = new Terning();  
t1.Skriv();  
t1.Ryst();  
t1.Skriv();
```

```
Terning t2 = new Terning(true);  
t2.Skriv();  
t2.Ryst();  
t2.Skriv();
```

Prøv at oprette et par andre objekter af klassen og visualiser stack og heap.

```

using System;

namespace Module06
{
    public class Terning
    {
        private static Random rnd = new Random();
        public int værdi;
        private bool snyd;

        public Terning()
        {
            this.værdi = 1;
            this.snyd = false;
        }

        public Terning(bool snyd)
        {
            this.værdi = 1;
            this.snyd = snyd;
        }

        public void Skriv()
        {
            Console.WriteLine "[" + this.værdi + "]");
        }

        public void Ryst()
        {
            if (snyd)
                this.værdi = 6;
            else
                this.værdi = rnd.Next(1, 7);
        }
    }
}

namespace Module06
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Terning t1 = new Terning();
            t1.Skriv();
            t1.Ryst();
            t1.Skriv();

            Terning t2 = new Terning(true);
            t2.Skriv();
            t2.Ryst();
            t2.Skriv();
        }
    }
}

```