Создать класс Player.

Класс должен иметь поля Producer и Ram – описывать производителя и объем доступной памяти.

Также должны быть объявлены свойства, позволяющие получить доступ к указанным полям, Producer – только на чтение, Ram – и на чтение, и на запись. Свойство Ram должно быть инициализировано одним из допустимых значений (16, 32, 64, 128, 256, 512).

Создать конструктор по умолчанию без параметров, выполняющий инициализацию поля Producer.

В методе Main создать экземпляр класса Player, присвоить допустимое значение памяти свойству Ram.