Создайте класс MyClass и структуру **MyStruct**, которые содержат в себе поля public string change.

В классе Program создайте два метода:

- static void ClassTaker(MyClass myClass), который присваивает полю change экземпляра myClass значение «изменено».

- static void StruktTaker(**MyStruct** myStruct), который присваивает полю change экземпляра **myStruct** значение «изменено».

Продемонстрируйте разницу в использовании классов и структур, создав в методе Main() экземпляры структуры и класса. Измените, значения полей экземпляров на «не изменено», а затем вызовите методы ClassTaker и StruktTaker. Выведите на экран значения полей экземпляров. Проанализируйте полученные результаты.