**Бланка №1**

**Задача №1** Създайте програма, която моделира данните на потребител, като използвате капсулация. Програмата трябва да включва следните изисквания:

**1. Създайте клас User:**

* Класът трябва да съдържа:
  1. **Приватни полета:**
     + username – съхранява името на потребителя.
     + password – съхранява паролата на потребителя.
  2. **Публични свойства:**
     + Username – предоставя достъп до полето username.
     + Password – предоставя достъп до полето password.
  3. **Конструктори:**
     + Конструктор **без параметри**, който инициализира username и password с null.
     + Конструктор **с параметри**, който приема username и password и задава стойностите им.
  4. **Метод PrintUserData:**
     + Отпечатва на конзолата името и паролата на потребителя във формат:  
       **Username: {стойност}, Password: {стойност}**

**2. В главния клас Program:**

* Създайте:
  1. **Първи обект user1:**
     + Създайте го с помощта на конструктора **без параметри**.
     + Задайте стойности за Username и Password чрез свойствата.
     + Извикайте метода PrintUserData, за да отпечатате данните на user1.
  2. **Втори обект user2:**
     + Създайте го с помощта на конструктора **с параметри**, подавайки username и password.
     + Извикайте метода PrintUserData, за да отпечатате данните на user2.

**Код на клас:**

class User

{

//Капсулация - private полета

private string username;

private string password;

//Свойства

public string Username

{

get { return username; }

set { username = value; }

}

public string Password

{

get { return password; }

set { password = value; }

}

//Конструктор без параметри

public User()

{

this.username = null;

this.password = null;

}

//Конструктор с параметри

public User(string username, string password)

{

this.username = username;

this.password = password;

}

//void метод - отпечатва данните

public void PrintUserData()

{

Console.WriteLine($"Username: {username}, Password: {password}");

}

}

**Код на Main:**

static void Main(string[] args)

{

//Създаване на първи обект, с помощта на конструктор без параметри

User user1 = new User();

user1.Username = "Maria";

user1.Password = "12345";

user1.PrintUserData();

//Създаване на втори обект, с помощта на конструктор с параметри

User user2 = new User("Ivan", "1111");

user2.PrintUserData();

}