

1. feladat – Osztály létrehozás

Felújítás

Készítsen osztályt, amely lakóhelyiségek alapterületét, falfelületét és a mennyezet méretét számolja ki a helyiség hossza, szélessége és belmagassága alapján.

Az osztály teszteléseként kérje be, hogy hány helyiségben szeretne az illető kövezni és festeni, majd kérje be a helyiségek adatait. Az elemeket tömbben vagy listában tároljuk.

Végül adja meg, hogy mennyi kőre (m²) és falfestékre (m²) lesz szükség (az ajtók és ablakok méretét elhanyagoljuk).

Helyiség
-double hossz; -double szelesseg -double magassag
+double falak() +double plafon() +double padlo()

2. feladat – Osztály létrehozás

Caesar-titkosítás

Készítsünk el a Caesar-titkosításhoz egy objektumot. Két metódusa van, egy kódol es egy dekódol. Az alap ABC az angol ABC kisbetűi. Az egyéb karaktereket (pl. szóköz, számjegyek) az egyszerűség kedvéért nem változtatjuk meg.

A Caesar-titkosítás során a karakterek ASCII kódjaihoz egy egész számot adunk, így kapunk egy új karaktert. Az ABC-t körbe-körbe kezeli, tehát a Z után újra az A jön.

A: 97

Z: 122

Egy kis segítség: Típuskényszerítéssel megoldható a karakterek ASCII-kód lekérdezése és fordítva ☺

```
Console.Write("Karakter: ");  
char karakter = Convert.ToChar(Console.ReadLine());  
int karakter_kod = (int)karakter;  
Console.WriteLine("A karakter kódja: " + karakter_kod);  
Console.WriteLine("Kódolt karakter: " + (char)(karakter_kod+1));  
Console.ReadKey();
```