

## PRÁCTICA 1: Creando proyectos, clases y estructuras

### Especificaciones de la práctica

**RECUERDA:** Las variables y métodos/funciones debes declararlas en inglés o en español, en ningún caso mezclar ambos idiomas. Si detectamos este tipo de declaraciones la práctica será devuelta para corrección.

1. Crear un proyecto/solución de consola que se llame "NombreApellido\_M2\_P1.sln" EJ: MarianoRivas\_M2\_P1.sln
2. Dentro del proyecto crear 5 clases públicas, en archivos separados un archivo por clase, 3 de ellas dentro del namespace de proyecto y 2 dentro de un nuevo namespace (Organizar el nuevo namespace en una carpeta)
3. Cada clase debe contener:
  - 5 propiedades públicas = int, float, bool, string y char
  - 3 arrays (no públicos) = int, float, string , deben tener mínimo 3 elementos y estar inicializados en la declaración (OBJECT INITIALIZATION)
  - 2 métodos/funciones públicas void que imprima en consola lo que haría en caso de invocar este método
  - 2 métodos/funciones públicas que reciban 1 argumento y retornen un parámetro cuando se los invoque.
  - 1 método publico que recorra todos los array , cada array por separado (Usar 1 bucle FOR para cada array, está explicado en los videos) e imprima cada elemento en la consola
  - 1 método publico que imprima las propiedades de clase en la consola utilizando el formato String.Format {0}, {1} etc
  - 1 método publico estático void que imprima en consola su funcionalidad
4. Crear 2 enum (en archivos separados y dentro del namespace principal) con 4 miembros cada uno y desde la clase Program crear 2 funciones estáticas, una para cada enumerado, que impriman en consola el valor y el nombre de cada elemento del enumerado
5. Crear 2 struct (en archivos separados y dentro del namespace principal) con mínimo 3 propiedades y desde la clase Program crear 2 funciones estáticas, una para cada estructura, que inicialicen los miembros de la estructura y los impriman en consola.
6. Desde la clase Program y el método Main crear un objeto de cada clase e inicializar sus propiedades y llamar a todas las funciones de cada objeto y su método estático
7. Desde la clase Program y del método Main llamar a las 4 funciones estáticas que inicializan e imprimen los struct y enum.

## Entrega

Se debe subir un zip de la carpeta del proyecto a la carpeta de entrega correspondiente

EL zip deberá estar nombrado como "NombreApellido\_M2\_P1.zip" EJ: MarianoRivas\_M2\_P1.zip