

Ce se va afisa la rulara urmatorului cod ?

```
class Grila
{
    class ComplexNumber
    {
        public static float re = 10;
        public static float im { get; set; }

        public ComplexNumber(float imag)
        {
            im = imag;
        }

        public override string ToString()
        {
            return re + "+" + im + "*i";
        }
    }

    static void Main(string[] args)
    {
        ComplexNumber c1 = new ComplexNumber(4); //linia 29
        Console.WriteLine(c1);
        c1.im = 3; //linia 31
        Console.WriteLine(c1);
    }
}
```

a) 10+4*i

10+3*i

b) eroare la linia 29

c) 10+4*i

10+4*i

d) eroare la linia 31

Explicatie: Un camp static nu poate fi accesat printr-un obiect din clasa respectiva. Ca acel camp sa fie accesat este nevoie sa ne folosim de clasa din care face parte. Astfel, linia 31 ar trebui sa aiba urmatoarea sintaxa pentru a fi corecta: `ComplexNumber.im = 3;` //linia 31. Astfel, cu aceasta corectura la rulara programului am obtine varianta a).

Nu este acelasi principiu din Java unde variabilele statice nu isi pot modifica valoarea.

Referinte web:

- <https://stackoverflow.com/questions/1100009/member-method-cannot-be-accessed-with-an-instance-reference>

Dificultate medie