

Вариант 1

Вам необходимо создать класс, описывающий треугольник. Этот класс должен содержать поля, описывающие стороны треугольника, конструктор, инициализирующий все поля класса, один статический метод **void Identify(int x)** и два метода экземпляра: **void Expand(int x)** и **void MultPer(int x)**. Первый метод выводит в консоль сообщение «Я – метод треугольника, который не использует переменную **x**.», второй увеличивает все стороны треугольника в **x** раз, третий выводит в консоль периметр треугольника, умноженный на **x**.

В основной программе создайте делегат **TriangleDelegate** и экземпляр класса треугольника, далее поместите в экземпляр делегата ссылки на определенные Вами методы этого класса и вызовите его с параметрами, введенными пользователем с клавиатуры. В результате вызова в консоли должны появиться сообщения всех методов.

Вариант 2

Вам необходимо создать класс, описывающий комика. Этот класс должен содержать строковое поле для хранения имени, конструктор, инициализирующий поле класса, один метод экземпляра - **void Identify()**, и один статический метод - **void Joke()**. Первый выводит в консоль сообщение «Я комик, меня зовут **{name}**.», а второй метод отображает в консоли любую шутку.

В основной программе создайте делегат **JokerDelegate** и экземпляр класса комика с именем, введенным пользователем с клавиатуры. Далее поместите в экземпляр делегата ссылки на определенные Вами методы класса комика и вызовите его. В результате вызова делегата в консоли должны появиться сообщения обоих методов.