Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

using System;

namespace L5E1

{

    class Friend

    {

        private string strName, strPhoneNumber;

        public string Name

        {

            get { return strName; }

            set { strName = value; }

        }

        public string PhoneNumber

        {

            get { return strPhoneNumber; }

            set { strPhoneNumber = value; }

        }

        public Friend() { }

        public Friend(string a, string b)

        {

            strName = a;

            strPhoneNumber = b;

        }

    }

    class Program

    {

        static void Main(string[] args)

        {

            Friend objFriend1 = new Friend();

            Console.WriteLine("Enter name of friend 1:");

            objFriend1.Name = Console.ReadLine();

            Console.WriteLine("Enter phone number of friend 1:");

            objFriend1.PhoneNumber = Console.ReadLine();

            Console.WriteLine("Enter name of friend 2:");

            string name = Console.ReadLine();

            Console.WriteLine("Enter phone number of friend 2:");

            string phone = Console.ReadLine();

            Friend objFriend2 = new Friend(name, phone);

            Console.WriteLine($"\nFriend 1: {objFriend1.Name} {objFriend1.PhoneNumber}");

            Console.WriteLine($"Friend 2: {objFriend2.Name} {objFriend2.PhoneNumber}");

            Console.ReadKey();

        }

    }

}

Text

Description automatically generated

using System;

namespace OOPG\_L5E3

{

    class Point

    {

        public float fltX, fltY, fltZ;

        private string strType;

        public Point(float x, float y)

        {

            fltX = x;

            fltY = y;

            strType = "2D";

        }

        public Point(float x, float y, float z)

        {

            fltX = x;

            fltY = y;

            fltZ = z;

            strType = "3D";

        }

        public string DisplayCoordinates()

        {

            if (strType == "2D") return $"The coordinates are ({fltX.ToString()},{fltY.ToString()})";

            else if (strType == "3D") return $"The coordinates are ({fltX.ToString()},{fltY.ToString()},{fltZ.ToString()})";

            else return "invalid";

        }

    }

    class Program

    {

        static void Main(string[] args)

        {

            Console.WriteLine("Enter the x-coordinate of Point 1:");

            var p1x = float.Parse(Console.ReadLine());

            Console.WriteLine("Enter the y-coordinate of Point 1:");

            var p1y = float.Parse(Console.ReadLine());

            Point objP1 = new Point(p1x, p1y);

            Console.WriteLine(objP1.DisplayCoordinates());

            Console.WriteLine("Enter the x-coordinate of Point 2:");

            var p2x = float.Parse(Console.ReadLine());

            Console.WriteLine("Enter the y-coordinate of Point 2:");

            var p2y = float.Parse(Console.ReadLine());

            Console.WriteLine("Enter the z-coordinate of Point 2:");

            var p2z = float.Parse(Console.ReadLine());

            Point objP2 = new Point(p2x, p2y, p2z);

            Console.WriteLine(objP2.DisplayCoordinates());

        }

    }

}

Lab 4

Text

Description automatically generated

using System;

namespace OOPG\_L5E2

{

    class Time

    {

        public int intHour, intMin, intSec;

        public Time() { }

        public Time(int x, int y, int z)

        {

            intHour = x;

            intMin = y;

            intSec = z;

        }

        public int Hour

        {

            get => intHour;

            set => intHour = value;

        }

        public int Min

        {

            get => intMin;

            set => intMin = value;

        }

        public int Sec

        {

            get => intSec;

            set => intSec = value;

        }

        public string GetTime()

        {

            return Hour.ToString() + " hours " + Min.ToString() + " minutes and " + Sec.ToString() + " seconds.";

        }

        public string GetTime(string x)

        {

            if (x == "sec")

            {

                var sec = (intHour \* (float) 3600) + (intMin \* (float) 60) + intSec;

                return sec.ToString() + " seconds.";

            }

            else if (x == "min")

            {

                var min = (intHour \* (float) 60) + intMin + (intSec / (float) 60);

                return min.ToString() + " minutes.";

            }

            else if (x == "hour")

            {

                var hour = intHour + (intMin / (float) 60) + (intSec / (float) 3600);

                return hour.ToString() + " hours.";

            }

            else return "INVALID";

        }

    }

     class Program

    {

        static void Main(string[] args)

        {

            Time objTime1, objTime2;

            objTime1 = new Time();

            Console.WriteLine("Enter the number of hours:");

            objTime1.Hour = int.Parse(Console.ReadLine());

            Console.WriteLine("Enter the number of minutes:");

            objTime1.Min = int.Parse(Console.ReadLine());

            Console.WriteLine("Enter the number of seconds:");

            objTime1.Sec = int.Parse(Console.ReadLine());

            Console.WriteLine(objTime1.GetTime());

            objTime2 = new Time(objTime1.Hour, objTime1.Min, objTime1.Sec);

            Console.WriteLine(objTime2.GetTime("sec"));

            Console.WriteLine(objTime2.GetTime("min"));

            Console.WriteLine(objTime2.GetTime("hour"));

        }

    }

}