**Вариант №2**

Реализовать «выкройку» недиагональных элементов одной матрицы и «вклеивание» их поверх элементов другой матрицы. «Выкройка» подразумевает выставление на позициях элементов значений, равных «-1».

using System;

class Program

{

static void Main()

{

int[,] matrix1 = {

{ 1, 2, 3 },

{ 4, 5, 6 },

{ 7, 8, 9 }

};

int[,] matrix2 = {

{ 10, 11, 12 },

{ 13, 14, 15 },

{ 16, 17, 18 }

};

int[,] result = ApplyStencil(matrix1, matrix2);

// Вывод результата

Console.WriteLine("Результат:");

for (int i = 0; i < result.GetLength(0); i++)

{

for (int j = 0; j < result.GetLength(1); j++)

{

Console.Write(result[i, j] + " ");

}

Console.WriteLine();

}

}

static int[,] ApplyStencil(int[,] matrix1, int[,] matrix2)

{

// Создаем новую матрицу с размерами исходных матриц

int[,] result = new int[matrix1.GetLength(0), matrix1.GetLength(1)];

// Копируем значения из matrix2 в result

for (int i = 0; i < matrix2.GetLength(0); i++)

{

for (int j = 0; j < matrix2.GetLength(1); j++)

{

result[i, j] = matrix2[i, j];

}

}

// Выполняем "выкройку" недиагональных элементов и "вклеивание" их поверх элементов из matrix1

for (int i = 0; i < matrix1.GetLength(0); i++)

{

for (int j = 0; j < matrix1.GetLength(1); j++)

{

if (i != j)

{

result[i, j] = -1; // Устанавливаем значение -1 для недиагональных элементов

}

}

}

return result;

}

}