visual studio, с#, в консольном приложении

1.

Создать класс "Angle" для работы с углами на плоскости, представленный целыми переменными: градусы и минуты.

Описать класс с необходимым набором полей и методов, в соответствии с принципом инкапсуляции.

Разработать:

* конструктор,
* статические методы, с переменным количеством аргументов (params)  для выполнения арифметических операций с объектами класса (+, -, \*)
* методы, использующие различные способы передачи параметров
	+ по значению и по ссылке
	+ обязательные и необязательные
	+ именованные и неименованные
* свойства для доступа к полям объекта (учесть ограничения на данные~~);~~
* методы, обеспечивающие вывод содержимого объекта.

2. (в другой программе)

Создать класс "Angle" для работы с углами на плоскости, представленный целыми переменными: градусы и минуты.

Описать класс с необходимым набором полей и методов, в соответствии с принципом инкапсуляции.

Разработать:

* не менее двух перегруженных конструкторов + копирующий конструктор,
* перегруженные методы (например, методы для добавления к текущему объекту целого числа, объекта того же класса, двух целых чисел);
* статические методы, с переменным количеством аргументов (params)  для выполнения арифметических операций с объектами класса (+, -, \*)
* свойства для доступа к полям объекта (учесть ограничения на данные~~);~~
* методы, обеспечивающие вывод содержимого объекта.

Просьба выполнить работу с комментариями, также нужна реализация классов (вызов методов и т.д.)