1. Sukurti Class Library tipo projektą pavadinimu *Loyalty*. Projekte sukurti:
   1. Interfeisą IPrintable, kuris turėtų tipo void metodą Print(), kuris įpareigotų, jį įgyvendinančias klases.
   2. Sukurti klasę pirkinys (angl. PurchaseItem), kuri turėtų atributus vardas ir kaina, konstruktorių, kuris inicijuotų visus atributus. Klasėje perrašyti ToString() metodą. Klasėje įgyvendinti IPrintable interfeisą. Print metodas turėtų atspausdinti klasės ToString metodo rezultatą.
   3. Klasėje įgyvendinti IComparable interfeisą, kuris rūšiuotų klientus pagal kainą
   4. Ši klasė turi būti pasiekiama tik *Loyalty* projekte
2. Sukurti klasę klientas (angl. customer).
   1. Klasė turi turėti atributus vardas ir lojalumo taškai. Sukurti konstruktorių, kuris inicijuotu vardo reikšmę. Inkapsuliuoti taškus, kad juos keisti būtų galima tik klasės viduje.
   2. Klasėje įgyvendinti IPrintable interfeisą.
   3. Klasėje įgyvendinti IComparable interfeisą, kuris rūšiuotų klientus pagal lojalumo taškų skaičių.
   4. Sukurti metodą, kuris registruotų pirkimą (angl, RegisterPurchase), kuris priima parametrą tipą pirkinys ir paskaičiuoja lojalumo taškus. Lojalumo taškai yra paskaičiuojami taisykle: *Jei klientas turi mažiau nei 100 lojalumo taškų jam yra suteikiama toks pats kiekis lojalumo taškų kiek kainuoja prekė. Jei turi daugiau nei 100 taškų yra gaunama 10% daugiau, nei kainuoja prekė. Jei turima daugiau nei 500 taškų yra gaunama č0% daugiau taškų.* Pirkimo registracijos metodas, turi pridėti lojalumo taškus klientui, taip pat atspausdinti kiek už prekę bus skiriama lojalumo taškų.
   5. Ši klasė turi būti pasiekiama tik *Loyalty* projekte
3. Sukurti klasę lojalumo kalkuliatorius (angl. LoyaltyCalculator), kuri būtų vieša. Turėtų privačius atributus klientai ir prekes. Klasės konstruktorius turi užpildyti pavyzdines atributų reikšmes, neperduodant per parametrą. Klasė turi turėti metodus:
   1. Atspausdinti klientus (angl. Print Customers), kuris surūšiuotų klientus ir juos atspausdintų. Spausdinimui panaudoti IPrintable interfeiso metodą.
   2. Atspausdinti pirkinius (angl. Print Items), kuris surūšiuotų pirkinius ir juos atspausdintų. Spausdinimui panaudoti IPrintable interfeiso metodą.
   3. Sukurti metodą, kuris registruotų pirkimą (angl. RegisterPurchase). Metodo parametrai turėtų būti kliento vardas ir pirkinio pavadinimas. Šis metodas turi iškviesti kliento klasės registruoti pirkinį metodą.
4. Program klasėje sukurti programą, programa, turi priimtų vartotojo įvesti ir darytų LoyaltyCalculator klasės operacijas.
   1. 1. Atspausdinti prekes, 2. Atspausdinti klientus, 3. Registruoti pirkimą, 4. Baigti programą