III

Užduotis. Faile Tekstas.txt užrašytas tekstas. Gretimi žodžiai eilutėje skiriami vienu arba keliais skyrikliais. Skyrikliai yra žinomi. Kiekvienoje eilutėje raskite pirmą trumpiausią žodį, turintį bent du skirtingus nelyginius skaitmenis, ir jį išmeskite iš eilutės. Skyrikliai paliekami. Jei tokio žodžio nėra, eilutė nekeičiama. Koreguotą tekstą užrašykite į failą RedTekstas.txt. **Visas failas į masyvą netelpa.**

- Klasėje Program užrašykite metodą, kuris randa ir išmeta pirmą trumpiausią kiekvienos eilutės žodį,kuriame yra bent 2 skirtingi nelyginiai skaitmenys. Skyrikliai nemetami.
- Metode RastizTekste panudokite sukurta metoda.

IV

Užduotis. Faile Komanda. txt yra surašyti krepšininkų duomenys. Failo eilutėje yra užrašyta: krepšininko vardas ir pavardė, gimimo metai, ūgis (cm) ir kiek taškų vidutiniškai pelno per rungtynes. Duomenys nuskaityti į konteinerį Komanda1.

Failo Komandan. txt struktūra yra tokia pati. Šio failo duomenys nuskaityti į konteinerį Naujas.

Konteinerį Komandal surikiuokite taškų mažėjimo ir vardų alfabetine tvarka. Konteinerio Naujas duomenis išmeskite iš konteinerio Komandal, kad po išmetimo konteineris Komandal liktų surikiuotas. Jei išmetimo metu randamas žaidėjas, kurio nėra Komandal konteineryje, metimas neatliekamas ir atitinkamas pranešimas spausdinamas konsolėje. Spausdinkite pertvarkytą konteinerį faile.

- Klasėje Krepsininkas užrašykite palyginimo pagal taškus ir vardus operatorius (>=; <=).
- Klasėje Krepsininkas užrašykite palyginimo pagal visus laukus operatorius (==;!=).
- Klasėje Komanda užrašykite konteinerio rikiavimo taškų mažėjimo ir vardų alfabetine tvarka metodą.
- Klasėje Komanda užrašykite naujo žaidėjo dvejetainės paieškos rikiuotame konteineryje metodą. Konteineryje žaidėjai surikiuoti taškų mažėjimo ir vardų alfabetine tvarka.
- Klasėje Komanda užrašykite vieno konteinerio žaidėjų išmetimo iš kito, rikiuoto konteinerio, metodą.
- Metode Main atlikite visus skaičiavimus.