

I

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 surikiuoti taškų mažėjimo tvarka. Jei kelių žaidėjų taškai vienodi, tada alfabetiškai. Duomenys nuskaityti į konteinerį `Komanda1`.

Failo `Komandan.txt` struktūra yra tokia pati. Šio failo duomenys nuskaityti į konteinerį `Papildoma`. Šio konteinerio duomenis įterpkite į konteinerį `Komanda1`, kad po įterpimo konteineris liktų surikiuotas. Raskite papildyto konteinerio žaidėjų, kurių ūgis > 200 cm, pelnytų taškų vidurkį. Spausdinkite papildytą konteinerį ir rastą vidurkį.

- Klasėje `Krepšininkas` užrašykite palyginimo pagal taškus ir vardus operatorius (\geq ; \leq).
- Klasėje `Komanda` užrašykite naujo žaidėjo įterpimo į rikiuotą konteinerį metodą. Konteineryje žaidėjai rikiuoti taškų mažėjimo ir vardų alfabetine tvarka.
- Klasėje `Komanda` užrašykite konteinerio žaidėjų, kurių ūgis > už duotą dydį y, taškų vidurkio radimo metodą.
- Klasėje `Program` užrašykite vieno konteinerio žaidėjų įterpimo į kitą, rikiuotą konteinerį metodą.
- Metode `Main` atlikite visus skaičiavimus.

II

Užduotis. Duoti failai `Matrica1.txt` ir `Matrica2.txt`. Jų pirmoje eilutėje užrašytas kvadratinės matricos eilučių skaičius. Kitose eilutėse – matrica.

Duomenys nuskaityti į matricų konteinerius `Mtr` ir `Mtr1`. Raskite abiejų konteinerių I sričių maksimalius neigiamus elementus. Rastus dydžius spausdinkite konsolėje. Suformuokite masyvus `B` ir `B1`, į kuriuos surašykite matricų stulpelių antrus didžiausius elementus. Masyvus spausdinkite faile.

- Klasėje `Matrica` užrašykite matricos I srities maksimalaus neigiamo elemento radimo metodą.
- Klasėje `Program` užrašykite naujo masyvo formavimo metodą.
- Metode `Main` atlikite visus skaičiavimus ir spausdinimus.

