

V

Užduotis. Faile `Tekstas.txt` užrašytas tekstas. Gretimi žodžiai eilutėje skiriami vienu arba keliais skyrikliais. Skyrikliai yra žinomi. Kiekvienoje eilutėje raskite priešpaskutinį žodį, pasibaigiantį lotyniška priebalse, ir jį sukeiskite vietomis su paskutiniu eilutės žodžiu. Skyrikliai nekeičiami. Jei tokio žodžio nėra, eilutė nekeičiama. Koreguotą tekstą užrašykite į failą `RedTekstas.txt`. **Visas failas į masyvą netelpa.**

- Klasėje `Program` užrašykite metodą, kuris randa priešpaskutinį žodį, pasibaigiantį lotyniška priebalse, ir jį sukeičia vietomis su paskutiniu eilutės žodžiu. Skyrikliai nekeičiami.
- Metode `RastiZTekste` panudokite sukurtą metodą.

VI

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 ir vardų alfabetine tvarka.. Jei kelių žaidėjų taškai vienodi, tada alfabetiškai. Duomenys nuskaityti į konteinerį `Komanda1`.

Failo `Komanda1.txt` struktūra yra tokia pati. Šio failo duomenys nuskaityti į konteinerį `Naujas`.

Konteinerio `Naujas` duomenis išmeskite iš konteinerio `Komanda1`, kad po išmetimo konteineris `Komanda1` liktų surikiuotas. Jei išmetimo metu randamas žaidėjas, kurio nėra `Komanda1` 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 taškus ir vardus operatorius (`>=`; `<=`).
- Klasėje `Komanda` užrašykite naujo žaidėjo paprastos 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.