



Brainrot feladat

Készíts egy brainrot programot! A kódban megtalálhatóak az ikonikus Skibidi Toiletek, az olasz állatok és a VigyázMagyar mémek.

1. Készíts **IBrainrot** néven interfészt, a program megoldásához, mely a következő olvasható tulajdonságokat deklarálja!
 - a. A **Nev**, **Leiras** és **Ritkasag** tulajdonságok szöveg típusú értékkel térjenek vissza!
 - b. Az **Ismertseg** tulajdonság egész típusú értékkel térjen vissza!
 - c. A **Megjelenites** tulajdonság egy karakter típusú értékkel térjen vissza!
2. Készíts **SkibidiToilet** osztályt, mely implementálja az **IBrainrot** interfészt!
 - a. Az interfészben található tulajdonságokat valósítsd meg tetszés szerint!
 - b. Az osztálynak készüljön paraméteres konstruktora, amely segítségével a szükséges tulajdonságok értékét beállíthatod!
 - c. Az osztályhoz készüljön **ToString()** metódus!
3. Készíts **ItalianAnimal** osztályt, mely implementálja az **IBrainrot** interfészt!
 - a. Az interfészben található tulajdonságokat valósítsd meg tetszés szerint!
 - b. Készíts **Veszelyesség** néven tulajdonságot vagy metódust, amely visszaadja az állat veszélyességét!
 - c. Az osztálynak készüljön paraméteres konstruktora, amely segítségével a szükséges tulajdonságok értékét beállíthatod!
 - d. Az osztályhoz készüljön **ToString()** metódus!
4. Készíts **VigyazMagyar** osztályt, mely implementálja az **IBrainrot** interfészt!
 - a. Az interfészben található tulajdonságokat valósítsd meg tetszés szerint!
 - b. Készíts **Offenziv** néven tulajdonságot, amely visszaadja, hogy a meme offenziv-e!
 - c. Az osztálynak készüljön paraméteres konstruktora, amely segítségével a szükséges tulajdonságok értékét beállíthatod!
 - d. Az osztályhoz készüljön **ToString()** metódus!
5. Készíts **BrainrotFactory** néven osztályt, amelynek **Create()** nevű paraméter nélküli metódusa **IBrainrot** típusú interfésszel tér vissza! A metódus véletlenszerűen állítson elő egy brainrotot!
6. Készíts programot, amely egy N*N-es mátrix alakú területet véletlenszerűen feltölt brainrotokkal a **BrainrotFactory** osztály **Create()** metódusának meghívása segítségével!
7. Az osztályok **Megjelenites** tulajdonsága segítségével jelenítsd meg a területen található brainrotokat!
8. Írd ki, hogy összesen hány adat található!
9. Add meg csoportosítva név szerint, hogy melyik brainrotból mennyi található a területen!
10. Add meg csoportosítva típus szerint, hogy melyik brainrotból mennyi került a területre!
11. Írd ki, hogy melyik fajta brainrotból van a legtöbb és hogy melyikből a legkevesebb!

Szorgalmi:

12. Színezd be a Console-t a tetszésed szerint.



Minta: