



## Brainrot feladat

Készíts egy brainrot programot! Vigyázz! Elszabadultak a brainrotok! Segítsd a feladatok alapján berendezni őket, ne aggódj, neked, csak ezzel a hárommal kell foglalkoznod: **SkibidiToilet**, **ItalianAnimals** és a **VigyázMagyar**. Mindegyik osztálynak megvannak a saját szabályai, amit illik betartani, még akkor is ha nem vagy az agyrohadás rajongója.

1. Készíts **IBrainrot** néven interfészt, a program megoldásához, mely a következő olvasható tulajdonságokat deklarálja!
  - a. A **Neu**, **Leiras** tulajdonságok szöveg típusú értékkel térjenek vissza!
  - b. A **Datum** tulajdonság dátum típusú értékkel térjen vissza!
  - c. A **Megjelenites** tulajdonság egy karakter típusú értékkel térjen vissza!
2. Készíts **SkibidiToilet** osztályt, mely implementálja az **IBrainrot** interfészt!
  - a. A **Neu** tulajdonság értéke legyen úgy megadva, hogy minden név után adjon hozzá egy „Skibidi Toilet” kifejezést szóközzel elválasztva.
  - b. Készíts egy **Gyakorisag** tulajdonságot, ami egy szöveges típust add vissza.
  - c. A többi tulajdonság maradjon eredeti változatába.
  - d. Az osztálynak készüljön paraméteres konstruktora, amely segítségével a szükséges tulajdonságok értékét beállíthatod!
  - e. Az osztályhoz készüljön **ToString()** metódus, amely a **Leiras** tulajdonság értékét adja vissza!
3. Készíts **ItalianAnimal** osztályt, mely implementálja az **IBrainrot** interfészt!
  - a. Készíts **Mix** néven egy tulajdonságot vagy metódust, ami egy szöveg típusú értékkel tér vissza.
  - b. Készíts **Veszelyesség** néven tulajdonságot vagy metódust, amely visszaadja az állat veszélyességét! Ez egy egész számot add vissza, ami 1 és 10 között lesz megadva.
  - c. Mivel túl sok állat van ezért a **Megjelenites** tulajdonságot tiltsd le, hogy ne akadjon el, ha NULL értéket adna vissza!
  - d. A többi tulajdonság maradjon eredeti változatába.
  - e. Az osztálynak készüljön paraméteres konstruktora, amely segítségével a szükséges tulajdonságok értékét beállíthatod!
  - f. Az osztályhoz készüljön **ToString()** metódus, amely a **Leiras** tulajdonság értékét adja vissza!
4. Készíts **VigyazMagyar** osztályt, mely implementálja az **IBrainrot** interfészt!
  - a. Ha nincs beállítva, akkor állítsd be a, hogy a kódolás **UNICODE-utf8** legyen.
  - b. Készítsd egy **PolitikaE** néven tulajdonságot, amely egy boolean típusú értékkel tér vissza. (0/1)
  - c. Készíts **Offenziv** néven tulajdonságot, amely visszaadja, hogy a meme offenzív-e! Karakter típusú értéket add vissza. (I/N)
  - d. A többi tulajdonság maradjon eredeti változatába.
  - e. Az osztálynak készüljön paraméteres konstruktora, amely segítségével a szükséges tulajdonságok értékét beállíthatod!
  - f. Az osztályhoz készüljön **ToString()** metódus!
5. Készíts **BrainrotFactory** néven osztályt, amelynek **Create()** nevű paraméter nélküli metódusa **IBrainrot** típusú interfésszel tér vissza! A metódus a 3 text fájl (toilets.txt; animals.txt; vmagyar.txt) segítségével tudod beolvasni! A fájlban az adatok.



6. Mivel a programozási tételeket és szabályokat illik betartani ([lásd itt](#)), ezért hozz létre egy **BrainrotOutput** néven egy osztályt, amelyben LINQ és Listák segítségével létrehozod a kiírásokat a feladatok alapján:
  1. Készíts programot, amely egy  $N \times N$ -es mátrix alakú területet véletlenszerűen feltölt brainrotokkal a **BrainrotFactory** osztály **Create()** metódusának meghívása segítségével!
  2. Az osztályok **Megjelenites** tulajdonsága segítségével jelenítsd meg a területen található brainrotokat!
  3. Írd ki, hogy összesen hány adat található összesen a 3 fajta Brainrotból.
  4. Add meg csoportosítva név szerint, hogy melyik brainrotból mennyi található a területen!
  5. Add meg csoportosítva típus szerint, hogy melyik brainrotból mennyi került a területre!
  6. Írd ki, hogy melyik fajta brainrotból van a legtöbb és hogy melyikből a legkevesebb!
  7. Írj ki minden egyes brainrotról információt!
  8. Írd ki, hogy havonta hány brainrot lett létrehozva!
  9. Mutasd meg a típusokra vonatkozó statisztikákat!
7. A Program.cs-ben hívd meg az előző feladatban elvégzett LINQ lekérdezéseket, azonban ne használj foreachet, csak Console.Write/WriteLine-t!
8. Színezd be a Console-t a tetszésed szerint.