Brainrot feladat

Készíts egy brainrot programot! Vigyázzz! 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!
   1. A ***Nev***, ***Leiras*** tulajdonságok szöveg típusú értékkel térjenek vissza!
   2. A ***Datum*** tulajdonság dátum típusú értékkel térjen vissza!
   3. A ***Megjelenites*** tulajdonság egy karakter típusú értékkel térjen vissza!
2. Készíts ***SkibidiToilet*** osztályt, mely implementálja az ***IBrainrot*** interfészt!
   1. A ***Nev*** tulajdonság értéke legyen úgy megadva, hogy minden név után adjon hozzá egy „*Skibidi* *Toilet*” kifejezést szóközzel elválasztva.
   2. Készíts egy ***Gyakorisag*** tulajdonságot, ami egy szöveges típust add vissza.
   3. A többi tulajdonság maradjon eredeti változatába.
   4. Az osztálynak készüljön paraméteres konstruktora, amely segítségével a szükséges tulajdonságok értékét beállíthatod!
   5. Az osztályhoz készüljön ***ToString()*** metódus, amely a ***Leiras*** tulajdonság értékét adja vissza!
3. Készíts ***ItalianAnimal*** osztályt, mely implementálja az ***IBrainrot*** interfészt!
   1. Készíts ***Mix*** néven egy tulajdonságot vagy metódust, ami egy szöveg típusú értékkel tér vissza.
   2. Készíts ***Veszelyesseg*** néven tulajdonságot vagy metódust, amely visszaadja az állat veszélyességet! Ez egy egész számot add vissza, ami 1 és 10 között lesz megadva.
   3. Mivel túl sok állat van ezért a ***Megjelenites*** tulajdonságot tiltsd le, hogy ne akadjon el, ha NULL értéket adna vissza!
   4. A többi tulajdonság maradjon eredeti változatába.
   5. Az osztálynak készüljön paraméteres konstruktora, amely segítségével a szükséges tulajdonságok értékét beállíthatod!
   6. Az osztályhoz készüljön ***ToString()*** metódus, amely a ***Leiras*** tulajdonság értékét adja vissza!
4. Készíts ***VigyazMagyar*** osztályt, mely implementálja az ***IBrainrot*** interfészt!
   1. Ha nincs beállítva, akkor állítsd be a, hogy a kódolás ***UNICODE-utf8*** legyen.
   2. Készítsd egy ***PolitikaE*** néven tulajdonságot, amely egy boolean típusú értékkel tér vissza. (0/1)
   3. Készíts ***Offenziv*** néven tulajdonságot, amely visszaadja, hogy a meme offenzív-e! Karakter típusú értéket add vissza. (I/N)
   4. A többi tulajdonság maradjon eredeti változatába.
   5. Az osztálynak készüljön paraméteres konstruktora, amely segítségével a szükséges tulajdonságok értékét beállíthatod!
   6. 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](https://www.youtube.com/watch?v=dQw4w9WgXcQ)), 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\*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 elvégzet LINQ lekérdezéseket, azonban ne használj foreachet, csak Console.Write/WriteLine-t!
8. Színezd be a Console-t a tetszésed szerint.