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!
   1. A ***Nev***, ***Leiras*** és ***Ritkasag*** tulajdonságok szöveg típusú értékkel térjenek vissza!
   2. Az ***Ismertseg*** tulajdonság egész típusú értékkel térjen vissza!
   3. A ***Megjelenites*** tulajdonság egy karakter típusú értékkel térjen vissza!
2. Készíts ***SkibidiToilet*** osztályt, mely implementálja az ***IBrainrot*** interfészt!
   1. Az interfészben található tulajdonságokat valósítsad meg tetszés szerint!
   2. Az osztálynak készüljön paraméteres konstruktora, amely segítségével a szükséges tulajdonságok értékét beállíthatod!
   3. Az osztályhoz készüljön ***ToString()*** metódus!
3. Készíts ***ItalianAnimal*** osztályt, mely implementálja az ***IBrainrot*** interfészt!
   1. Az interfészben található tulajdonságokat valósítsad meg tetszés szerint!
   2. Készíts ***Veszelyesseg*** néven tulajdonságot vagy metódust, amely visszaadja az állat veszélyességet!
   3. Az osztálynak készüljön paraméteres konstruktora, amely segítségével a szükséges tulajdonságok értékét beállíthatod!
   4. Az osztályhoz készüljön ***ToString()*** metódus!
4. Készíts ***VigyazMagyar*** osztályt, mely implementálja az ***IBrainrot*** interfészt!
   1. Az interfészben található tulajdonságokat valósítsad meg tetszés szerint!
   2. Készíts ***Offenziv*** néven tulajdonságot, amely visszaadja, hogy a meme offenziv-e!
   3. Az osztálynak készüljön paraméteres konstruktora, amely segítségével a szükséges tulajdonságok értékét beállíthatod!
   4. 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:

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

Minta: