Лабораторная работа №1 МДК 01.01.

Гаврильченко Степан П-30

Вариант №2

№1 Описание программных функций

1. Создание списка с информацией о футболистах
2. Ввод запроса пользователя по названию команды
3. Поиск всех футболистов по названию команды
4. Результат – список футболистов команды, название которой ввёл пользователь в запросе
5. Сортировка футболистов команды по количеству забитых мячей
6. Поиск футболистов с наивысшим количеством мячей
7. Результат – список топ 3 футболиста команды с наивысшим количеством забитых мячей
8. Вычисление разницы баллов по сравнению с количеством баллов команды, занявшей первое место
9. Вывод на экран списка топ 3 игрока по количеству забитых мячей и разницу баллов по сравнению с командой, занявшей первое место

№2 Описание структуры информации

1. Сведения о футболисте:

String: ФИО

String: номер команды

Int: число забитых мячей

Struct Footballer

1. О множестве футболистов

List<Footballer> footballers;

String: название команды

Int: количество набранных очков

Struct Team

1. Результат список игроков с большим количеством забитых мячей

List<Team> teams;

Struct Championship

№3. Описание проектируемых функций

1. Конструкторы для структур Footballer и Team, обозначение переменных

Public Footballer (string name, int goals)

{

Name = name;

Goals = goals;

}

Public Team (string name, int points, List<Footballer> Footballers)

{

Name = name;

Points = points;

Footballers = footballers;

}

1. Конструктор для Championship и обозначение переменной

Public Championship (List<Team> Teams)

{

Teams = teams;

}

1. Функция показа топа бомбардиров

Public void ShowTopPlayers (string teamName)

* В ней ищем команду по имени
* Сортируем бомбардиров с помощью оператора foreach
* Выводим топ 3 бомбардира на экран

1. Функция подсчёта баллов

Int maxPoints = team.Max(t => t.Points);

1. Функция подсчёта разницы в баллах с первым местом

Int pointsDifference = maxPoints – team.Points;