Część I. Aplikacja konsolowa

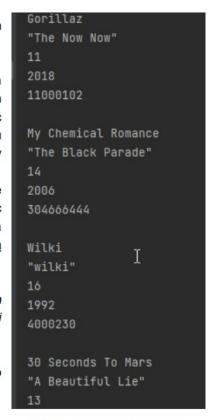
Za pomocą narzędzi do tworzenia aplikacji konsolowych utwórz program do odczytywania i wyświetlania danych z pliku. Program implementuje część aplikacji do odtwarzania muzyki, jego zadaniem jest wczytanie danych o albumach muzycznych, a następnie wyświetlenie ich.

Założenia aplikacji:

- Zastosowany obiektowy język programowania zgodny z zainstalowanym na stanowisku egzaminacyjnym: C++ lub C#, lub Java, lub Python
- Podejście obiektowe lub strukturalne
- Plik DataStructure.txt zawiera strukturę rekordu danych o albumach muzycznych. Przy podejściu obiektowym należy utworzyć klasę o takich polach, a przy podejściu strukturalnym - strukturę. Należy dobrać odpowiednie typy dla pól pasujące do danych zamieszczonych w pliku Data.txt. Dla liczby pobrań należy zastosować typ przynajmniej 32 bitowy
- Wczytanie danych:
 - Dane są wczytane z pliku Data.txt (muszą zostać wczytane wszystkie dane zawarte w pliku). Należy założyć, że do pliku mogą zostać dopisane nowe albumy, przy czym jego struktura nigdy się nie zmienia oraz plik jest zawsze poprawny strukturalnie (wszystkie rekordy są kompletne i poprawne ze względu na typy pól)

UWAGA: W niektórych językach programowania np. Python można zdefiniować kodowanie znaków: encoding="utf-8" jako parametr funkcji otwierającej plik.

- Dane jednego rekordu są przypisane do odpowiednich pól obiektu lub struktury
- Każdy rekord jest zapisywany w tablicy lub dowolnej kolekcji
- Wczytanie odbywa się w osobnej metodzie lub funkcji
- Wyświetlenie danych:
 - Dane z każdego rekordu są kolejno wyświetlane w konsoli, w osobnych liniach, patrz obraz 1
 - Wyświetlonych jest tyle rekordów, ile faktycznie zostało wczytanych
 - Wyświetlenie odbywa się w osobnej metodzie lub funkcji
 - W programie może być zastosowane angielskie lub polskie nazewnictwo zmiennych i funkcji lub metod
 - Program powinien być zapisany czytelnie, z zachowaniem zasad czystego formatowania kodu, należy stosować znaczące nazwy zmiennych



Obraz 1. Fragment wyniku działania aplikacji