



Kauno technologijos universitetas
Informatikos fakultetas

Objektinis programavimas I (P175B118)

Laboratorinių darbų ataskaita

Aistis Jakutonis IFF-3/1

Studentas

Lekt. Kęstutis Simonavičius

Dėstytojas

TURINYS

1. Duomenų klasė.....	4
1.1. Darbo užduotis	4
1.2. Programos tekstas.....	4
1.3. Pradiniai duomenys ir rezultatai.....	10
1.3.1 Duomenys ir rezultatai 1	10
1.3.2 Duomenys ir rezultatai 2	11
1.4. Dėstytojo pastabos.....	12
2. Skaičiavimų klasė	13
2.1. Darbo užduotis	13
2.2. Programos tekstas.....	13
2.3. Pradiniai duomenys ir rezultatai.....	23
2.3.1 Duomenys ir rezultatai 1	23
2.3.2 Duomenys ir rezultatai 2	25
2.4. Dėstytojo pastabos.....	27
3. Konteineris	28
3.1. Darbo užduotis	28
3.2. Programos tekstas.....	28
3.3. Pradiniai duomenys ir rezultatai.....	28
3.4. Dėstytojo pastabos.....	28
4. Teksto analizė ir redagavimas	29
4.1. Darbo užduotis	29
4.2. Programos tekstas.....	29
4.3. Pradiniai duomenys ir rezultatai.....	29
4.4. Dėstytojo pastabos.....	29
5. Paveldėjimas.....	30
5.1. Darbo užduotis	30

5.2. Programos tekstas.....	30
5.3. Pradiniai duomenys ir rezultatai.....	30
5.4. Dėstytojo pastabos.....	30

1. Duomenų klasė

1.1. Darbo užduotis

U1-24. Kompiuterinis žaidimas. Kuriate „fantasy“ kompiuterinį žaidimą. Duomenų faile turite informacija apie žaidimo herojus: vardas, rasė, klasė, gyvybės taškai, mana, žalos taškai, gynybos taškai, jėga, vikrumas, intelektas, ypatinga galia.

- Raskite daugiausiai gyvybės taškų turintį herojų, ekrane atspausdinkite jo vardą, rasę, klasę ir gyvybės taškų kiekį. Jei yra keli, spausdinkite visus.
- Raskite žaidėją, kurio gynybos ir žalos taškų skirtumas yra mažiausias. Atspausdinkite informaciją apie žaidėją į ekraną. Jei yra keli, spausdinkite visus.
- Sudarykite visų herojų klasių sąrašą, klasių pavadinimus įrašykite į failą „Klasės.csv“ . Klasių pavadinimai neturi kartotis.

1.2. Programos tekstas

```
using System.Text; //Library used for text encoding

namespace U1_24KompiuterinisZaidimas
{
    /*U1-24. Kompiuterinis žaidimas. Kuriate „fantasy“ kompiuterinį žaidimą.
    *Duomenų faile turite informacija apie žaidimo herojus: vardas, rasė,
    *klasė, gyvybės taškai, mana, žalos taškai, gynybos taškai, jėga, vikrumas,
    *intelektas, ypatinga galia.
    • Raskite daugiausiai gyvybės taškų turintį herojų, ekrane
    atspausdinkite jo vardą, rasę, klasę ir gyvybės taškų kiekį. Jei yra
    keli, spausdinkite visus.
    • Raskite žaidėją, kurio gynybos ir žalos taškų skirtumas yra
    mažiausias. Atspausdinkite informaciją apie žaidėją į ekraną. Jei yra
    keli, spausdinkite visus.
    • Sudarykite visų herojų klasių sąrašą, klasių pavadinimus įrašykite į
    failą „Klasės.csv“. Klasių pavadinimai neturi kartotis.
    */

    //The class in which the constructor is created
    public class Hero
    {
        public string name { get; }
        public string race { get; }
        public int number { get; }
        public int health { get; }
        public int mana { get; }
        public int damage { get; }
        public int defend { get; }
        public int strength { get; }
        public int speed { get; }
        public int intellect { get; }
        public string power { get; }

        //Creates a hero constructor
        public Hero(string name, string race, int number, int health, int mana,
            int damage, int defend, int strength, int speed, int intellect,
            string power)
        {
            this.name = name;
```

```

        this.race = race;
        this.number = number;
        this.health = health;
        this.mana = mana;
        this.damage = damage;
        this.defend = defend;
        this.strength = strength;
        this.speed = speed;
        this.intellect = intellect;
        this.power = power;
    }
}

//A class that performs scans and prints
public class InputOutput
{
    //A method that reads heroes and their data from the "Herojus.csv" file
    public static List<Hero> ReadHeroes(string fileName)
    {
        List<Hero> heroes = new List<Hero>();

        //Reads all lines from a file in UTF-8 encoding
        string[] Lines = File.ReadAllLines(fileName, Encoding.UTF8);

        //Parses each line
        foreach (string line in Lines)
        {
            string[] values = line.Split(";");
            string name = values[0];
            string race = values[1];
            int number = int.Parse(values[2]);
            int health = int.Parse(values[3]);
            int mana = int.Parse(values[4]);
            int damage = int.Parse(values[5]);
            int defend = int.Parse(values[6]);
            int strength = int.Parse(values[7]);
            int speed = int.Parse(values[8]);
            int intellect = int.Parse(values[9]);
            string power = values[10];

            //Creates new hero object
            Hero hero = new Hero(name, race, number, health, mana, damage,
                defend, strength, speed, intellect, power);

            //Adds the created Hero object to the list of heroes
            heroes.Add(hero);
        }

        return heroes;
    }

    //A method that prints all heroes and their data to the console
    public static void PrintAllHeroes(List<Hero> heroes)
    {
        //A table is created to store the data
        Console.WriteLine("Registro informacija:");
        Console.WriteLine(new string('-', 146));
        Console.WriteLine("| {0,-12} | {1,-15} | {2,-5} | {3,-14} | " +
            "{4,-4} | {5,-12} | {6,-14} | {7,-4} | {8,-8} | {9,-10} | " +
            "{10,-14} |", "Vardas", "Rasė", "Klasė", "Gyvybės taškai",
            "Mana", "Žalos taškai", "Gynybos taškai", "Jėga", "Vikrumas",

```

```

        "Intelektas", "Ypatinga galia");
Console.WriteLine(new string('-', 146));

foreach (Hero hero in heroes)
{
    Console.WriteLine("| {0,-12} | {1,-15} | {2,5} | {3,14} | " +
        "{4,4} | {5,12} | {6,14} | {7,4} | {8,8} | {9,10} | " +
        "{10,-14} |", hero.name, hero.race, hero.number,
        hero.health, hero.mana, hero.damage, hero.defend,
        hero.strength, hero.speed, hero.intellect, hero.power);
}

Console.WriteLine(new string('-', 146));
}

//A method that prints all heroes and their data to a txt file
//The data is stored in a table
public static void PrintAllHeroesToTxt(string fileNameTxt, List<Hero>
heroes)
{
    string[] lines = new string[heroes.Count + 5];

    lines[0] = String.Format("Registro informacija:");
    lines[1] = String.Format(new string('-', 146));
    lines[2] = String.Format("| {0,-12} | {1,-15} | {2,-5} | {3,-14}" +
        " | {4,-4} | {5,-12} | {6,-14} | {7,-4} | {8,-8} | " +
        "{9,-10} | {10,-14} |", "Vardas", "Rasė", "Klasė",
        "Gyvybės taškai", "Mana", "Žalos taškai", "Gynybos taškai",
        "Jėga", "Vikrumas", "Intelektas", "Ypatinga galia");
    lines[3] = String.Format(new string('-', 146));

    int x = 4;

    foreach (Hero hero in heroes)
    {
        lines[x] = String.Format("| {0,-12} | {1,-15} | {2,5} | " +
            "{3,14} | {4,4} | {5,12} | {6,14} | {7,4} | {8,8} | " +
            "{9,10} | {10,-14} |", hero.name, hero.race, hero.number,
            hero.health, hero.mana, hero.damage, hero.defend,
            hero.strength, hero.speed, hero.intellect, hero.power);
        x++;
    }

    lines[x] = String.Format(new string('-', 146));

    //Prints on each line of the file
    File.WriteAllLines(fileNameTxt, lines, Encoding.UTF8);
}

//The method prints hero(s) with the most life points and their data
//(name, race, class, life points)
//The data is placed in a table
public static void PrintHealthiest(List<Hero> heroes)
{
    //Heroes with the most life points are listed in the
    //strongest list
    List<Hero> strongest = Tasks.FindMostHealth(heroes);

    Console.WriteLine("Daugiausiai gyvybės taškų:");
    Console.WriteLine(new string('-', 59));
    Console.WriteLine("| {0,-12} | {1,-15} | {2,5} | {3,14} |",

```

```

        "Vardas", "Rasė", "Klasė", "Gyvybės taškai");
Console.WriteLine(new string('-', 59));

foreach (Hero hero in strongest)
{
    Console.WriteLine("| {0,-12} | {1,-15} | {2,5} | {3,14} |",
        hero.name, hero.race, hero.number, hero.health);
}

Console.WriteLine(new string('-', 59));
}

//The method prints the hero(s) with the smallest difference
//(defense points - damage points)
//All hero data is printed
//The data is placed in a table
public static void PrintWithSmallestDifference(List<Hero> heroes)
{
    List<Hero> strongest = Tasks.FindBalance(heroes);

    Console.WriteLine("Mažiausias skirtumas tarp gynybos ir žalos " +
        "taškų:");
    Console.WriteLine(new string('-', 146));
    Console.WriteLine("| {0,-12} | {1,-15} | {2,-5} | {3,-14} | " +
        "{4,-4} | {5,-12} | {6,-14} | {7,-4} | {8,-8} | {9,-10} | " +
        "{10,-14} |", "Vardas", "Rasė", "Klasė", "Gyvybės taškai",
        "Mana", "Žalos taškai", "Gynybos taškai", "Jėga", "Vikrumas",
        "Intelektas", "Ypatinga galia");
    Console.WriteLine(new string('-', 146));

    foreach (Hero hero in strongest)
    {
        Console.WriteLine("| {0,-12} | {1,-15} | {2,5} | {3,14} | " +
            "{4,4} | {5,12} | {6,14} | {7,4} | {8,8} | {9,10} | " +
            "{10,-14} |", hero.name, hero.race, hero.number,
            hero.health, hero.mana, hero.damage, hero.defend,
            hero.strength, hero.speed, hero.intellect, hero.power);
    }

    Console.WriteLine(new string('-', 146));
}

//The method prints hero classes (without duplicates) to
//"Klases.csv" file
public static void PrintNumbers(string fileName, List<Hero> heroes)
{
    //Different hero classes are taken from the Tasks class and drafted
    //to a numbers list
    List<int> numbers = Tasks.FindClasses(heroes);
    string[] lines = new string[numbers.Count + 1];

    lines[0] = String.Format("Herojų klasės:");

    for (int i = 0; i < numbers.Count; i++)
    {
        lines[i + 1] = String.Format("{0}", numbers[i]);
    }

    //Prints to all lines of the file
    File.WriteAllLines(fileName, lines, Encoding.UTF8);
}

```

```

}

//The class in which the calculations are performed
public class Tasks
{
    //A private method for calculating the maximum number of life points
    private static int FindHugeHealth(List<Hero> heroes)
    {
        //Life points are assumed to be greater than -1
        int strong = -1;

        foreach (Hero hero in heroes)
        {
            if (hero.health > strong)
            {
                strong = hero.health;
            }
        }
        return strong;
    }

    //A method that finds all heroes with the highest life points
    public static List<Hero> FindMostHealth(List<Hero> heroes)
    {
        //A new list is created to contain all the heroes
        //having the highest amount of life points
        List<Hero> healthiest = new List<Hero>();
        int strong = FindHugeHealth(heroes);

        foreach (Hero hero in heroes)
        {
            if (strong == hero.health)
            {
                //A hero object matching the condition is added to
                //the new list
                healthiest.Add(hero);
            }
        }
        return healthiest;
    }

    //A private method for finding the smallest difference
    //(defense points - damage points) between all heroes
    private static double FindSmallestDifference(List<Hero> heroes)
    {
        double difference = heroes[0].defend - heroes[0].damage;

        foreach (Hero hero in heroes)
        {
            if (difference > (hero.defend - hero.damage))
            {
                difference = hero.defend - hero.damage;
            }
        }

        return difference;
    }

    //A method to find all heroes with the smallest difference
    //(defense points - damage points) and put them into one list
    public static List<Hero> FindBalance(List<Hero> heroes)

```



```

    {
        //Creates a new list to hold the selected heroes
        List<Hero> difference = new List<Hero>();
        double strong = FindSmallestDifference(heroes);

        foreach (Hero hero in heroes)
        {
            if (strong == hero.defend - hero.damage)
            {
                //Heroes that meet the condition are added to the new list
                difference.Add(hero);
            }
        }
        return difference;
    }

    //A method that searches for hero classes and compares them
    //to find identical classes
    public static List<int> FindClasses(List<Hero> heroes)
    {
        //A new list is created, which will contain hero classes that do not
        //overlap with the previous ones

        List<int> numbers = new List<int>();

        foreach (Hero hero in heroes)
        {
            int nr = hero.number;

            if (!numbers.Contains(nr))
            {
                //Classes that match the condition are added to the new list
                numbers.Add(nr);
            }
        }
        return numbers;
    }
}

class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        //Heroes and their data are read from the "Herojus.csv" file
        //and then are placed into the allHeroes list
        List<Hero> allHeroes =
        InputOutput.ReadHeroes(@"../../../../../Herojus.csv");

        //All heroes and their data are printed to the console in a table
        InputOutput.PrintAllHeroes(allHeroes);

        //All heroes and their data in the table are printed to the
        //"Duomenys.txt" file
        string fileNameTxt = "Duomenys.txt";
        InputOutput.PrintAllHeroesToTxt(fileNameTxt, allHeroes);

        //A blank line is printed to avoid mixing results
        Console.WriteLine();

        //The results of the first task are printed to the console
        //(the heroes with the most health points)
    }
}

```

```

        InputOutput.PrintHealthiest(allHeroes);

        //A blank line is printed to avoid mixing results
        Console.WriteLine();

        // The results of the second task are printed to the console (the
        //heroes with the smallest difference (defense points - damage
        //points))
        InputOutput.PrintWithSmallestDifference(allHeroes);

        //Third task results (all different heroes classes) are printed to
        //"Klases.csv" file
        string fileName = "Klases.csv";
        InputOutput.PrintNumbers(fileName, allHeroes);
    }
}
}

```

1.3. Pradiniai duomenys ir rezultatai

1.3.1 Duomenys ir rezultatai 1

Pradinis failas:

```

Aistis;Europietis;13;100;50;55;50;100;100;100;Lietimas
Rugile;Azijiete;12;150;60;70;60;150;150;150;Uostymas
Matas;Amerikietis;14;90;70;85;70;110;110;110;Klausa
Rokas;Indas;11;150;100;120;100;120;120;120;Rega
Tada;Australas;10;150;90;120;90;130;130;130;Liepsna

```

Šiais duomenimis tikrinama ar veikia daugiausiai gyvybės taškų turinčių herojų atpažinimas (trys herojai turi po 150 gyvybės taškų). Yra vienas herojus turintis mažiausią skirtumą (gynybos taškai – žalos taškai). Yra penkios skirtingos klasės.

Duomenys „.txt“ faile:

Registro informacija:										
Vardas	Rasė	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia
Aistis	Europietis	13	100	50	55	50	100	100	100	Lietimas
Rugile	Azijiete	12	150	60	70	60	150	150	150	Uostymas
Matas	Amerikietis	14	90	70	85	70	110	110	110	Klausa
Rokas	Indas	11	150	100	120	100	120	120	120	Rega
Tada	Australas	10	150	90	120	90	130	130	130	Liepsna

Rezultatai (Konsolėje):

Registro informacija:											
Vardas	Rasė	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Aistis	Europietis	13	100	50	55	50	100	100	100	100	Lietimas
Rugile	Azijiete	12	150	60	70	60	150	150	150	150	Uostymas
Matas	Amerikietis	14	90	70	85	70	110	110	110	110	Klausa
Rokas	Indas	11	150	100	120	100	120	120	120	120	Rega
Tada	Australas	10	150	90	120	90	130	130	130	130	Liepsna

Daugiausiai gyvybės taškų:				
Vardas	Rasė	Klasė	Gyvybės taškai	
Rugile	Azijiete	12	150	
Rokas	Indas	11	150	
Tada	Australas	10	150	

Mažiausias skirtumas tarp gynybos ir žalos taškų:											
Vardas	Rasė	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Tada	Australas	10	150	90	120	90	130	130	130	130	Liepsna

Rezultatai (Klases.csv):

Klases

Herojų klasės:	
	13
	12
	14
	11
	10

1.3.2 Duomenys ir rezultatai 2

Pradinis failas:

```
Aistis;Europietis;13;100;50;55;50;100;100;100;Lietimas
Rugile;Azijiete;11;150;60;65;60;150;150;150;Uostymas
Matas;Amerikietis;11;90;70;85;70;110;110;110;Klausa
Rokas;Indas;11;150;100;120;90;120;120;120;Rega
Tadas;Australas;10;100;90;120;90;130;130;130;Liepsna
```

Šiais duomenimis tikrinama ar tinkamai veikia herojų klasių atrinkimas bei skirtumo (gynybos taškai – žalos taškai) apskaičiavimo funkcijos. (Yra trys skirtingos klasės, yra 2 herojai su mažiausiu skirtumu, yra 2 herojai su didžiausiu gyvybių skaičiumi).

Duomenys „txt“ faile:

Duomenys.txt											
Registro informacija:											
Vardas	Rasė	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Aistis	Europietis	13	100	50	55	50	100	100	100	100	Lietimas
Rugile	Azijiete	11	150	60	65	60	150	150	150	150	Uostymas
Matas	Amerikietis	11	90	70	85	70	110	110	110	110	Klausa
Rokas	Indas	11	150	100	120	90	120	120	120	120	Rega
Tadas	Australas	10	100	90	120	90	130	130	130	130	Liepsna

Rezultatai (Konsolėje):

Registro informacija:											
Vardas	Rasė	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Aistis	Europietis	13	100	50	55	50	100	100	100	100	Lietimas
Rugile	Azijiete	11	150	60	65	60	150	150	150	150	Uostymas
Matas	Amerikietis	11	90	70	85	70	110	110	110	110	Klausa
Rokas	Indas	11	150	100	120	90	120	120	120	120	Rega
Tadas	Australas	10	100	90	120	90	130	130	130	130	Liepsna

Daugiausiai gyvybės taškų:			
Vardas	Rasė	Klasė	Gyvybės taškai
Rugile	Azijiete	11	150
Rokas	Indas	11	150

Mažiausias skirtumas tarp gynybos ir žalos taškų:											
Vardas	Rasė	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Rokas	Indas	11	150	100	120	90	120	120	120	120	Rega
Tadas	Australas	10	100	90	120	90	130	130	130	130	Liepsna

Rezultatai (Klases.csv):

Klases	
Herojų klasės:	
	13
	11
	10

1.4. Dėstytojo pastabos

Ateityje geriau naudoti standartinį šabloną rašant komentarus

2. Skaičiavimų klasė

2.1. Darbo užduotis

U2-24. Kompiuterinis žaidimas. Sugrupavote herojus pagal dvi rases, ir surašėte jų duomenis į skirtingus failus. Duomenų formatas dabar toks: pirmoje eilutėje – rasės pavadinimas. Antroje – pradinis miestas. Toliau pateikta informacija tokiu pačiu formatu kaip L1 užduotyje, tik nebėra rasės stulpelio.

- Sudarykite visų herojų klasių sąrašą, klasių pavadinimus įrašykite į failą „Klasės.csv“ .
- Raskite, kokių klasių herojų „trūksta“ kiekvienai rasei. Į failą „Trūkstami.csv“ įrašykite kiekvienos rasės pavadinimą, ir trūkstamų klasių sąrašą. Jei rasė turi bent po vieną kiekvienos klasės atstovą, parašykite žodį „VISI“.
- Raskite, kurioje rasėje yra stipriausias herojus: herojus stiprumą rodo gyvybės ir gynybos taškų suma sumažinta žalos taškais. Ekrane atspausdinkite visus herojaus duomenis ir jo rasę.

2.2. Programos tekstas

```
namespace U1_24KompiuterinisZaidimas
{
    /// <summary>
    /// The class in which the constructor is created
    /// </summary>
    public class Hero
    {
        public string race { get; }
        public string city { get; }
        public string name { get; }
        public int number { get; }
        public int health { get; }
        public int mana { get; }
        public int damage { get; }
        public int defend { get; }
        public int strength { get; }
        public int speed { get; }
        public int intellect { get; }
        public string power { get; }

        /// <summary>
        /// Creates a hero constructor
        /// </summary>
        /// <param name="race"></param>
        /// <param name="city"></param>
        /// <param name="name"></param>
        /// <param name="number"></param>
        /// <param name="health"></param>
        /// <param name="mana"></param>
        /// <param name="damage"></param>
        /// <param name="defend"></param>
        /// <param name="strength"></param>
        /// <param name="speed"></param>
        /// <param name="intellect"></param>
        /// <param name="power"></param>
        public Hero(string race, string city, string name, int number,
```

```

        int health, int mana, int damage, int defend, int strength,
        int speed, int intellect, string power)
    {
        this.race = race;
        this.city = city;
        this.name = name;
        this.number = number;
        this.health = health;
        this.mana = mana;
        this.damage = damage;
        this.defend = defend;
        this.strength = strength;
        this.speed = speed;
        this.intellect = intellect;
        this.power = power;
    }

    /// <summary>
    /// Overriding operator "<"
    /// </summary>
    /// <param name="strength"></param>
    /// <param name="hero"></param>
    /// <returns></returns>
    public static bool operator <(double strength, Hero hero)
    {
        return strength < hero.GetStrength();
    }

    /// <summary>
    /// Overriding operator ">"
    /// </summary>
    /// <param name="strength"></param>
    /// <param name="hero"></param>
    /// <returns></returns>
    public static bool operator >(double strength, Hero hero)
    {
        return strength > hero.GetStrength();
    }

    /// <summary>
    /// Overrides ToString method
    /// </summary>
    /// <returns></returns>
    public override string ToString()
    {
        string line;

        line = string.Format("| {0,-12} | {1,5} | {2,14} | " +
            "{3,4} | {4,12} | {5,14} | {6,4} | {7,8} | {8,10} | " +
            "{9,-14} |", this.name, this.number,
            this.health, this.mana, this.damage, this.defend,
            this.strength, this.speed, this.intellect, this.power);

        return line;
    }

    /// <summary>
    /// Counts strength
    /// </summary>
    /// <returns></returns>
    public double GetStrength()

```

```

        {
            return this.health + this.defend - this.damage;
        }
    }
}

using System.Text; //Library used for text encoding

namespace U1_24KompiuterinisZaidimas
{
    /// <summary>
    /// A class that performs scans and prints
    /// </summary>
    public class InputOutput
    {
        /// <summary>
        /// A method that reads heroes and their data from the
        /// "Herojus.csv" file
        /// </summary>
        /// <param name="fileName"></param>
        /// <returns></returns>
        public static HeroRegister ReadHeroes(string fileName)
        {
            HeroRegister heroes = new HeroRegister();

            //Reads all lines from a file in UTF-8 encoding
            string[] Lines = File.ReadAllLines(fileName, Encoding.UTF8);

            string race = Lines[0];
            string city = Lines[1];

            //Parses each line
            for (int i = 2; i < Lines.Length; i++)
            {
                string[] values = Lines[i].Split(";");
                string name = values[0];
                int number = int.Parse(values[1]);
                int health = int.Parse(values[2]);
                int mana = int.Parse(values[3]);
                int damage = int.Parse(values[4]);
                int defend = int.Parse(values[5]);
                int strength = int.Parse(values[6]);
                int speed = int.Parse(values[7]);
                int intellect = int.Parse(values[8]);
                string power = values[9];

                //Creates new hero object
                Hero hero = new Hero(race, city, name, number, health, mana,
                    damage, defend, strength, speed, intellect, power);

                //Adds the created Hero object to the list of heroes
                heroes.Add(hero);
            }

            return heroes;
        }

        /// <summary>
        /// A method that prints all heroes and their data to the console
        /// </summary>
        /// <param name="heroes"></param>

```

```

public static void PrintAllHeroes(HeroRegister heroes)
{
    List<string> races = heroes.GetRaces();

    foreach (string race in races)
    {
        string city = heroes.GetCityByRace(race);

        //A table is created to store the data
        Console.WriteLine("Rasė: {0}; Miestas: {1}", race, city);
        Console.WriteLine(new string('-', 128));
        Console.WriteLine("| {0,-12} | {1,-5} | {2,-14} | " +
            "{3,-4} | {4,-12} | {5,-14} | {6,-4} | {7,-8} | " +
            "{8,-10} | {9,-14} |", "Vardas", "Klasė",
            "Gyvybės taškai", "Mana", "Žalos taškai",
            "Gynybos taškai", "Jėga", "Vikrumas", "Intelektas",
            "Ypatinga galia");
        Console.WriteLine(new string('-', 128));

        for (int i = 0; i < heroes.HeroCount(); i++)
        {
            Hero hero = heroes.WhichHero(i);

            //Selects a hero with exact race
            if (hero.race != race)
            {
                continue;
            }
            Console.WriteLine(hero.ToString());
        }

        Console.WriteLine(new string('-', 128));

        Console.WriteLine();
    }
}

/// <summary>
/// A method that prints all heroes and their data to a txt file
/// The data is stored in a table
/// </summary>
/// <param name="fileNameTxt"></param>
/// <param name="heroes"></param>
public static void PrintAllHeroesToTxt(string fileNameTxt,
    HeroRegister heroes)
{
    List<string> races = heroes.GetRaces();

    List<string> lines = new List<string>();

    lines.Add("Registro informacija:");

    foreach (string race in races)
    {
        string city = heroes.GetCityByRace(race);

        lines.Add(String.Format("Rasė: {0}; Miestas: {1}", race, city));
        lines.Add(new string('-', 128));
        lines.Add(String.Format("| {0,-12} | {1,-5} | {2,-14} | " +
            "{3,-4} | {4,-12} | {5,-14} | {6,-4} | {7,-8} | " +
            "{8,-10} | {9,-14} |", "Vardas", "Klasė",

```



```

        "Gyvybės taškai", "Mana", "Žalos taškai", "Gynybos taškai",
        "Jėga", "Vikrumas", "Intelektas", "Ypatinga galia"));
lines.Add(new string('-', 128));

for (int i = 0; i < heroes.HeroCount(); i++)
{
    Hero hero = heroes.WhichHero(i);
    if (hero.race != race)
    {
        continue;
    }
    lines.Add(hero.ToString());
}

lines.Add(new string('-', 128));

lines.Add("");
}

//Prints on each line of the file
File.WriteAllLines(fileNameTxt, lines, Encoding.UTF8);
}

/// <summary>
/// The method prints hero classes (without duplicates) to
/// "Klases.csv" file
/// </summary>
/// <param name="fileName"></param>
/// <param name="numbers"></param>
public static void PrintNumbers(string fileName, List<int> numbers)
{
    List<string> lines = new List<string>();

    lines.Add("Herojų klasės:");

    for (int i = 0; i < numbers.Count; i++)
    {
        lines.Add(String.Format("{0}", numbers[i]));
    }

    //Prints to all lines of the file
    File.WriteAllLines(fileName, lines, Encoding.UTF8);
}

/// <summary>
/// The method prints heroes missing classes to csv file
/// <param name="fileName"></param>
/// <param name="numbers"></param>
public static void PrintMissingNumbers(string fileName,
    List<int> numbers)
{
    List<int> trols = new List<int>();
    List<int> elfs = new List<int>();
    List<string> lines = new List<string>();

    lines.Add("Trūkstamos klasės:");

    int x = numbers.IndexOf(-1)!:;

    for (int i = 0; i < numbers.Count(); i++)
    {

```

```

        if (i > x)
        {
            trols.Add(numbers[i]);
        }
        else if (i < x)
        {
            elfs.Add(numbers[i]);
        }
    }

    lines.Add("Troliai:");
    if (trols.Count == 0)
    {
        lines.Add("VISI");
    }
    else
    {
        for (int i = 0; i < trols.Count(); i++)
        {
            lines.Add(String.Format("{0}", trols[i]));
        }
    }

    lines.Add("Elfai:");
    if (elfs.Count == 0)
    {
        lines.Add("VISI");
    }
    else
    {
        for (int i = 0; i < elfs.Count(); i++)
        {
            lines.Add(String.Format("{0}", elfs[i]));
        }
    }

    ///Prints to all lines of the file
    File.WriteAllLines(fileName, lines, Encoding.UTF8);
}
}

namespace U1_24KompiuterinisZaidimas
{
    /// <summary>
    /// Class which controls the list of heroes and logic around them
    /// </summary>
    public class HeroRegister
    {
        /// <summary>
        /// List of heroes
        /// </summary>
        private List<Hero> AllHeroes;

        /// <summary>
        /// Creating an empty register
        /// </summary>
        public HeroRegister()
        {
            AllHeroes = new List<Hero>();
        }
    }
}

```

```

    }

    /// <summary>
    /// Creating a register with list of heroes
    /// </summary>
    /// <param name="heroes"></param>
    public HeroRegister(List<Hero> heroes)
    {
        AllHeroes = new List<Hero>();

        foreach (Hero hero in heroes)
        {
            this.AllHeroes.Add(hero);
        }
    }

    /// <summary>
    /// Adds hero to the register
    /// </summary>
    /// <param name="hero"></param>
    public void Add(Hero hero)
    {
        AllHeroes.Add(hero);
    }

    /// <summary>
    /// Counts how many heroes there are in register
    /// </summary>
    /// <returns></returns>
    public int HeroCount()
    {
        return this.AllHeroes.Count();
    }

    /// <summary>
    /// Returns an exact hero from the register
    /// </summary>
    /// <param name="number"></param>
    /// <returns></returns>
    public Hero WhichHero(int number)
    {
        return AllHeroes[number];
    }

    /// <summary>
    /// Combines two hero registers into one
    /// </summary>
    /// <param name="heroes"></param>
    /// <returns></returns>
    public HeroRegister CombineRegisters(HeroRegister heroes)
    {
        HeroRegister newRegister = new HeroRegister(this.AllHeroes);

        for (int i = 0; i < heroes.HeroCount(); i++)
        {
            newRegister.Add(heroes.WhichHero(i));
        }

        return newRegister;
    }

```

```

/// <summary>
/// Returns different hero races
/// </summary>
/// <returns></returns>
public List<string> GetRaces()
{
    List<string> races = new List<string>();

    foreach (Hero hero in this.AllHeroes)
    {
        if (!races.Contains(hero.race))
        {
            races.Add(hero.race);
        }
    }

    return races;
}

/// <summary>
/// Assigns city to its race
/// </summary>
/// <param name="race"></param>
/// <returns></returns>
public string GetCityByRace(string race)
{
    foreach (Hero hero in this.AllHeroes)
    {
        if (race == hero.race)
        {
            return hero.city;
        }
    }

    return null;
}

/// <summary>
/// Method which finds all the different classes of the heroes
/// and places them in one list
/// </summary>
/// <returns></returns>
public List<int> FindClasses()
{
    //New list is created for the new list of the classes
    List<int> numbers = new List<int>();

    foreach (Hero hero in this.AllHeroes)
    {
        int nr = hero.number;

        if (!numbers.Contains(nr))
        {
            //Classes which met the conditions are added to
            //the new list
            numbers.Add(nr);
        }
    }

    numbers.Sort();
    return numbers;
}

```

```

    }

    /// <summary>
    /// Method which finds all missing classes and puts them in one list
    /// </summary>
    /// <returns></returns>
    public List<int> MissingClasses()
    {
        List<string> races = this.GetRaces();
        List<int> classes = new List<int>();
        List<int> other = new List<int>();

        for (int i = 0; i < 2; i++)
        {
            string race = races[i];
            for (int j = 0; j < this.HeroCount(); j++)
            {
                Hero hero = WhichHero(j);
                if (i == 0 && !classes.Contains(hero.number) && hero.race
                    == race)
                {
                    classes.Add(hero.number);
                }
                else if (i == 1 && !other.Contains(hero.number) && hero.race
                    == race)
                {
                    other.Add(hero.number);
                }
            }
        }

        var missesClasses = classes.Except(other).ToList();
        var missesOther = other.Except(classes).ToList();

        missesClasses.Add(-1);
        List<int> misses = missesClasses.Concat(missesOther).ToList();

        return misses;
    }

    /// <summary>
    /// Method which finds the biggest strength of the heroes
    /// </summary>
    /// <returns></returns>
    public double FindStrength()
    {
        double strength = AllHeroes[0].health + AllHeroes[0].defend
            - AllHeroes[0].damage;

        foreach (Hero hero in this.AllHeroes)
        {
            if (strength < hero)
            {
                strength = hero.GetStrength();
            }
        }

        return strength;
    }

    /// <summary>

```

```

    /// Method which finds all the strongest heroes from the list
    /// </summary>
    /// <returns></returns>
    public HeroRegister FindAllStrongest()
    {
        HeroRegister strength = new HeroRegister();
        double powerfull = FindStrenght();

        foreach (Hero hero in this.AllHeroes)
        {
            if (powerfull == hero.GetStrenght())
            {
                strength.Add(hero);
            }
        }

        return strength;
    }
}

namespace U1_24KompiuterinisZaidimas
{
    /*U2-24. Kompiuterinis žaidimas. Sugrupavote herojus pagal dvi rases,
    * ir surašėte jų duomenis į skirtingus failus. Duomenų formatas dabar
    * toks: pirmoje eilutėje - rasės pavadinimas. Antroje - pradinis miestas.
    * Toliau pateikta informacija tokiu pačiu formatu kaip L1 užduotyje,
    * tik nebėra rasės stulpelio.
    *   • Sudarykite visų herojų klasių sąrašą, klasių pavadinimus įrašykite
    *   į failą „Klasės.csv“ .
    *   • Raskite, kokių klasių herojų „trūksta“ kiekvienai rasei. Į failą
    *   „Trūkstami.csv“ įrašykite kiekvienos rasės pavadinimą, ir trūkstamų
    *   klasių sąrašą. Jei rasė turi bent po vieną kiekvienos klasės atstovą,
    *   parašykite žodį „VISI“.
    *   • Raskite, kurioje rasėje yra stipriausias herojus: herojus stiprumą
    *   rodo gyvybės ir gynybos taškų suma sumažinta žalos taškais. Ekrane
    *   atspausdinkite visus herojaus duomenis ir jo rasę.
    */

    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            //Heroes and their data are read from the "Troliai.csv" and
            //"Elfai.csv" files and then are placed into the register
            HeroRegister registerT =
                InputOutput.ReadHeroes(@"../../../../../Troliai.csv");
            HeroRegister registerE =
                InputOutput.ReadHeroes(@"../../../../../Elfai.csv");

            HeroRegister register = registerT.CombineRegisters(registerE);

            //All heroes and their data are printed to the console
            //in a table
            Console.WriteLine("Registro informacija:");
            InputOutput.PrintAllHeroes(register);

            //All heroes and their data in the table are printed to
            //txt file
            InputOutput.PrintAllHeroesToTxt("Duomenys.txt", register);
        }
    }
}

```

```

//First task result (all different heroes classes) is
//printed to the "Klases.csv" file
InputOutput.PrintNumbers("Klases.csv", register.FindClasses());

//Second task result (all missing each race classes) is printed
//to the "Trukstami.csv" file
List<int> missingClasses = register.MissingClasses();
InputOutput.PrintMissingNumbers("Trukstami.csv", missingClasses);

//Third task rezult: Searches in which race there is the
//strongest hero and prints it, but if there is more than
//one code prints others too
Console.WriteLine("Stipriausi herojai:");

HeroRegister strongT = registerT.FindAllStrongest();
HeroRegister strongE = registerE.FindAllStrongest();

HeroRegister strong = strongT.CombineRegisters(strongE);

if (strongT.WhichHero(0).GetStrength()
    == strongE.WhichHero(0).GetStrength())
{
    InputOutput.PrintAllHeroes(strong);
}
else if (strongT.WhichHero(0).GetStrength()
    > strongE.WhichHero(0).GetStrength())
{
    InputOutput.PrintAllHeroes(strong);
}
else
{
    InputOutput.PrintAllHeroes(strong);
}
}
}
}

```

2.3. Pradiniai duomenys ir rezultatai

2.3.1 Duomenys ir rezultatai 1

Pradiniai failai:

```

1  Elfai
2  Atlanta
3  Astijus;1;100;50;55;50;100;100;100;Lietimas
4  Aurimas;2;150;60;65;60;150;150;150;Uostymas
5  Rimas;3;90;70;85;70;110;110;110;Klausa
6  Lukas;4;150;100;120;90;120;120;120;Rega
7  Arnas;7;100;90;120;90;130;130;130;Liepsna
-

```

```

1 Troliai
2 Asgardas
3 Aistis;1;100;50;55;50;100;100;100;Lietimas
4 Rugilė;2;150;60;65;60;150;150;150;Uostymas
5 Matas;3;90;70;85;70;110;110;110;Klausa
6 Rokas;6;150;100;120;90;120;120;120;Rega
7 Tadas;6;100;90;120;90;130;130;130;Liepsna

```

Šiais duomenimis tikrinama ar veikia klasių atrūšiovimas (pirma užduotis), ar veikia trūkstamų klasių radimas (antra užduotis), ar veikia stipriausių herojų paieška (jų šiuo atveju yra du: Trolis Rugilė ir Elfas Aurimas) (trečia užduotis).

Duomenys „.txt“ faile:

Duomenys.txt										
Registro informacija: Rasė: Troliai; Miestas: Asgardas										
Vardas	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Aistis	1	100	50	55	50	100	100	100	Lietimas	
Rugilė	2	150	60	65	60	150	150	150	Uostymas	
Matas	3	90	70	85	70	110	110	110	Klausa	
Rokas	6	150	100	120	90	120	120	120	Rega	
Tadas	6	100	90	120	90	130	130	130	Liepsna	

Rasė: Elfai; Miestas: Atlanta										
Vardas	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Astijus	1	100	50	55	50	100	100	100	Lietimas	
Aurimas	2	150	60	65	60	150	150	150	Uostymas	
Rimas	3	150	70	85	70	110	110	110	Klausa	
Lukas	4	150	100	120	90	120	120	120	Rega	
Arnas	7	100	90	120	90	130	130	130	Liepsna	

Rezultatai (Konsolėje):

Registro informacija: Rasė: Troliai; Miestas: Asgardas										
Vardas	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Aistis	1	100	50	55	50	100	100	100	Lietimas	
Rugilė	2	150	60	65	60	150	150	150	Uostymas	
Matas	3	90	70	85	70	110	110	110	Klausa	
Rokas	6	150	100	120	90	120	120	120	Rega	
Tadas	6	100	90	120	90	130	130	130	Liepsna	

Rasė: Elfai; Miestas: Atlanta										
Vardas	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Astijus	1	100	50	55	50	100	100	100	Lietimas	
Aurimas	2	150	60	65	60	150	150	150	Uostymas	
Rimas	3	150	70	85	70	110	110	110	Klausa	
Lukas	4	150	100	120	90	120	120	120	Rega	
Arnas	7	100	90	120	90	130	130	130	Liepsna	

Stipriausi herojai: Rasė: Troliai; Miestas: Asgardas										
Vardas	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Rugilė	2	150	60	65	60	150	150	150	Uostymas	

Rasė: Elfai; Miestas: Atlanta										
Vardas	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Aurimas	2	150	60	65	60	150	150	150	Uostymas	

Rezultatai (Klases.csv):

Klases

Herojų klasės:	
1	
2	
3	
4	
6	
7	

Rezultatai (Trukstami.csv):

Trukstami

Trūkstamos klasės:	
Troliai:	
4	
7	
Elfai:	
6	

2.3.2 Duomenys ir rezultatai 2

Pradinis failas:

```
1   Elfai
2   Atlanta
3   Astijus;1;100;50;55;50;100;100;100;Lietimas
4   Aurimas;2;150;60;65;60;150;150;150;Uostymas
5   Rimas;3;150;70;65;60;110;110;110;Klausa
6   Lukas;4;150;100;120;90;120;120;120;Rega
7   Arnas;5;100;90;120;90;130;130;130;Liepsna
8
1   Troliai
2   Asgardas
3   Aistis;1;150;50;65;60;100;100;100;Lietimas
4   Rugilė;2;150;60;65;60;150;150;150;Uostymas
5   Matas;3;150;70;65;60;110;110;110;Klausa
6   Rokas;4;150;100;120;90;120;120;120;Rega
7   Tadas;6;100;90;120;90;130;130;130;Liepsna
8
```

Šiais duomenimis tikrinama ar veikia stipriausių herojų paieška (jų šiuo atveju yra penki: Troliai (Rugilė, Aistis, Matas) ir Elfai: (Aurimas, Rimas)).

Duomenys „.txt“ faile:

Duomenys.txt										
Registro informacija: Rasė: Troliai; Miestas: Asgardas										
Vardas	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Aistis	1	150	50	65	60	100	100	100	Lietimas	
Rugilė	2	150	60	65	60	150	150	150	Uostymas	
Matas	3	150	70	65	60	110	110	110	Klausa	
Rokas	4	150	100	120	90	120	120	120	Rega	
Tadas	6	100	90	120	90	130	130	130	Liepsna	
Rasė: Elfai; Miestas: Atlanta										
Vardas	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Astijus	1	100	50	55	50	100	100	100	Lietimas	
Aurimas	2	150	60	65	60	150	150	150	Uostymas	
Rimas	3	150	70	65	60	110	110	110	Klausa	
Lukas	4	150	100	120	90	120	120	120	Rega	
Arnas	5	100	90	120	90	130	130	130	Liepsna	

Rezultatai (Konsolėje):

Registro informacija: Rasė: Troliai; Miestas: Asgardas										
Vardas	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Aistis	1	150	50	65	60	100	100	100	Lietimas	
Rugilė	2	150	60	65	60	150	150	150	Uostymas	
Matas	3	150	70	65	60	110	110	110	Klausa	
Rokas	4	150	100	120	90	120	120	120	Rega	
Tadas	6	100	90	120	90	130	130	130	Liepsna	
Rasė: Elfai; Miestas: Atlanta										
Vardas	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Astijus	1	100	50	55	50	100	100	100	Lietimas	
Aurimas	2	150	60	65	60	150	150	150	Uostymas	
Rimas	3	150	70	65	60	110	110	110	Klausa	
Lukas	4	150	100	120	90	120	120	120	Rega	
Arnas	5	100	90	120	90	130	130	130	Liepsna	
Stipriausi herojai: Rasė: Troliai; Miestas: Asgardas										
Vardas	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Aistis	1	150	50	65	60	100	100	100	Lietimas	
Rugilė	2	150	60	65	60	150	150	150	Uostymas	
Matas	3	150	70	65	60	110	110	110	Klausa	
Rasė: Elfai; Miestas: Atlanta										
Vardas	Klasė	Gyvybės taškai	Mana	Žalos taškai	Gynybos taškai	Jėga	Vikrumas	Intelektas	Ypatinga galia	
Aurimas	2	150	60	65	60	150	150	150	Uostymas	
Rimas	3	150	70	65	60	110	110	110	Klausa	

Rezultatai (Klases.csv):

Klases

Herojų klasės:	
	1
	2
	3
	4
	5
	6

Rezultatai (Trukstami.csv):

Trukstami

Trūkstamos klasės:	
Troliai:	
	5
Elfai:	
	6

2.4. Dėstytojo pastabos

3. Konteineris

3.1. Darbo užduotis

3.2. Programos tekstas

3.3. Pradiniai duomenys ir rezultatai

3.4. Dėstytojo pastabos

4. Teksto analizė ir redagavimas

4.1. Darbo užduotis

4.2. Programos tekstas

4.3. Pradiniai duomenys ir rezultatai

4.4. Dėstytojo pastabos

5. Paveldėjimas

5.1. Darbo užduotis

5.2. Programos tekstas

5.3. Pradiniai duomenys ir rezultatai

5.4. Dėstytojo pastabos