Запись в файл StreamWriter

Для записи в текстовый файл используется класс StreamWriter.Создаем обьект класса StreamWriter, используем конструктор в который передаем путь к файлу и параметр false, чтобы файл переписывался заново.

* Сохраняем в файл информацию о количестве объектов
* Для каждого объекта хранилища:
  + Вызови функцию save()
* Закрываем файл

void WriteLine(string value): также записывает данные, только после записи добавляет в файл символ окончания строки

Чтение из файла StreamReader

Для чтения из текстового файла используется класс StreamReader.Создаем обьект класса StreamReader, используем конструктор в который передаем путь к файлу

* Считываем информацию о количестве объектов
* Для каждого объекта хранилища:
  + Узнаем из файла, объект какого класса нужно создать
  + Создаем объект этого класса
  + Вызываем у объекта функцию load()
* Закрываем файл

string ReadLine(): считывает одну строку в файле

Группировка

Считаем количество выделенных объектов, если их 2 или больше – создаем группу, помещаем выделенные фигуры в объект класса Group и изымаем их из хранилища. Далее сохраняем группу в хранилище

Разгруппировка

Для всех объектов проверяем - Если объект принадлежит классу группа и он выделен, то приводим объект хранилища к типу группы, каждый объект группы добавляем в хранилище и удаляем группу из хранилища.

Объект типа хранилище

this.KeyPreview = true; - чтобы форма получала события клавиш