|  |
| --- |
| ***Teme:***  *Datoteke z naključnim/direktnim dostopom (RandomAccessFiles)*  *Datoteke objektov* |

|  |
| --- |
| Zapis datoteke je dan kot : zapis(igralec:A(15), najboljšiDosežek:N, številoPoskusov:N)  Namenjen je zapisovanju oz. sledenju aktivnosti igranja igralca neke igre. Vsak igralec je na datoteki popisan z natanko enim zapisom; pri tem je atribut igralec enoličen. Vsak zagon igre se beleži v številoPoskusov, najboljši dosežek pa vpiše zgolj v primeru, daje rezultat tekočega izvajanja igre višji, kot predhodno že vpisan.  Rešitve naj bodo objektne; ime igre naj bo objektna lastnost. |

**Naloga 1**

Uporabite mehanizme RandomAccessFiles na datoteki zapisov in realizirajte metodi :

* ***novPoskus(igralec);*** zabeleži nov poskus igranja igralca 'igralec'. V primeru, da v datoteki ni moč njati predhodnega zapisa o igranju igralca 'igralec', ustvari nov zapis datoteke z vrednostmi (igralec,0,1)
* ***beleziRezultat(igralec,rezultat***); preveri, ali je rezultat višji od obstoječega; v primeru, da je temu tako, ažurira vrednost najboljšega rezultate, v nasprotnem rezultate pač ne vpiše.

**Naloga 2**

Iz vsebine datoteke iz Naloga1 bi želeli izluščiti 10 najboljših igralcev in jih izpisati 'po vrsti' od najboljšega po doseženem rezultatu do vključno desetega. Oblika naj bo kot:

Top Ten igralcev igre 'Igrica za vsakogar'

rezultat poskusov

----------------------------------------------

1 poldi 32109 32

2 cvetka 29006 3

Izpis najboljsih 10 naj opravi metoda ***pokaziNajboljsih10/0***  .

**Naloga 3**

Urejen seznam zgolj najboljših 10 igralcev vzdržujemo na datoteki objektov. Realizirajte vse tri v predhodnih nalogah definirane metode in jih prilagodite zapisom datoteke objektov.

Opomba: za razliko od nalog 1 in 2, v tej vzdržujete **urejen** spisek zgolj **najboljših** 10 zapisov.