C#

Napravite .NET 6.0 konzolnu aplikaciju za Svjetsko prvenstvo. Pri pokretanju otvara se izbornik za odabir akcije:



Izbornik:

1 - Odradi trening - svi igrači koji su na popisu igrača odrađuju trening koji funkcionira tako da svaki igrač dobiva ili gubi random od 0 do 5% svog ratinga. Za svakog igrača se ispiše koliki mu je rating bio i koliki je sada.

2 - Odigraj utakmicu - aplikacija će sama odabrati prvih 11 igrača s obzirom na trenutni rating igrača i poziciju. Nije moguće pokrenuti utakmicu ako nema dovoljnog broja igrača. Svaka utakmica se igra u formaciji 4-3-3 (1 GK, 4 DF, 3 MF i 3 FW). Rezultat utakmice se generira random. Isto tako, i strijelci naše ekipe. Na kraju utakmice strijelicima se diže rating za 5%, a svim igračima se diže ili spušta rating za 2% ovisno o tome jesu li pobjedili ili ne. Na kraju utakmice osim našeg rezultata moraju biti vidljivi i ostali rezultati treutnog kola skupine (random se generiraju). Broj utakmica koje je moguće odigrati je 6 jer toliko utakmica ima u našoj skupini.

3 - Statistika

1 - Ispis svih igrača

1 - Ispis onako kako su spremljeni

2 - Ispis po rating uzlazno

3 - Ispis po ratingu silazno

4 - Ispis igrača po imenu i prezimenu (ispis pozicije i ratinga)

5 - Ispis igrača po ratingu (ako ih je više ispisati sve)

6 - Ispis igrača po poziciji (ako ih je više ispisati sve)

7 - Ispis trenutnih prvih 11 igrača (na pozicijama odabrati igrače s najboljim ratingom)

8 - Ispis strijelaca i koliko golova imaju

9 - Ispis svih rezultata ekipe

10 - Ispis rezultat svih ekipa

11 - Ispis tablice grupe (mjesto na tablici, ime ekipe, broj bodova, gol razlika)

4 - Kontrola igrača

1 - Unos novog igrača (ne smije se unijeti igrač s istim ili praznim imenom i prezimenom te pripaziti na to da u ekipi smije biti maksimalno 26 igrača. Isto tako, pozicija je jedna od onih 4 i rating proizvoljan od 1 do 100)

2 - Brisanje igrača

1 - Brisanje igrača unosom imena i prezimena

3 - Uređivanje igrača

1 - Uredi ime i prezime igrača

2 - Uredi poziciju igrača (GK, DF, MF ili FW)

3 - Uredi rating igrača (od 1 do 100)

Ovdje je potrebno nakon odabira druge ili treće radnje unijeti ime i prezime igrača kojeg uređujemo i tek onda unositi podatke za promjenu

0 - Izlaz iz aplikacije

Neke od akcija otvaraju izbornik specifičnih akcija. Unutar njih mora postojati mogućnost povratka na glavni izbornik. Sve akcije moraju biti popraćene ispisom koji korisnika obavještava koju akciju pokušava izvesti, npr. “Unesite novo ime i prezime igrača kojeg želite unijeti”. Sve akcije koje mijenjaju podatke moraju imati potvrdni dijalog tj. izbornik koji traži od korisnika da potvrdi akciju koju je odabrao. U slučaju da akcija ne nađe tražnog igrača u listi također se treba ispisati prikladna poruka. Nakon svake akcije korisniku treba biti omogućen povratak na početni izbornik.

Generalno:

Bliži se Svjetsko prvenstvo u Kataru pa je tako potrebno napraviti aplikaciju koja će pratiti uspjehe Hrvatske nogometne reprezentacije, ali i ostatka naše grupe. Aplikacija treba imati popis nogometaša koji mora biti implementiran kao **Dictionary<string, (string position, int rating)>**, gdje je ključ ime i prezime (pretpostavka je da u ekipi nemaju dva igrača s istim imenom i prezimenom), a vrijednost je tuple, koji sadrži poziciju nogometaša kao prvu vrijednost i rating kao drugu vrijednost. Ne smije biti moguće unijeti igrača s istim imenom i prezimenom kao što već postoji. Pozicije igrača su: GK, DF, MF i FW. Prilikom pokretanja aplikacije potrebno je da bude unešeno prvih 20ak igrača.

Ratinge možete uzeti s [linka](https://www.fifaratings.com/country/croatia) (OVA).

Repozitorij treba imenovati ovako: **Internship-2-C-Sharp**

**Rok: Nedjelja, 20. 11. 2022. u 23:59 (EOD)**