

Cvičení 06 – LigaMistrů - vylepšení

1. Dokončit předchozí cvičení. Možno využít kostru cvičení na stagu.
2. Upravte třídu **Hraci**, aby pro uložení hodnot využila spojový seznam, který sami naimplementujete. Vytvořte třídu **SpojovySeznam**, která bude představovat obousměrný zřetěžený spojový seznam (acyklický).

V této třídě vytvořte třídu **PrvekSeznamu**, která bude obsahovat vlastnosti **object Data**, **PrvekSeznamu Dalsi**, **PrvekSeznamu Predchozi**.

Třída musí implicitně realizovat rozhraní **IEnumerable**, **ICollection**, **IList** (negerické varianty, jmenný prostor **System.Collections**).

ICollection – **SyncRoot** „this“, **IsSynchronized** „false“

IList – **IsFixedSize** „false“, **IsReadOnly** „false“

Třída bude obsahovat atributy **PrvekSeznamu prvni**, **PrvekSeznamu posledni**, **int pocetPrvku**.

Třída musí korektně dodržovat zapouzdření, není přípustné, aby **PrvekSeznamu** byl dostupný z vnějšku třídy.

Není dovoleno tuto třídu nahradit třídou z knihovny/internetu. Účel je procvičit algoritmizaci a rozhraní v C#.

3. Ukládání a načítání hráčů do/ze souboru

Vytvořte na formuláři nová tlačítka – „Uložit“ a „Načíst“.

Uložit zobrazí dialogové okno, kde bude možné vybrat, které kluby se mají uložit do souboru, následně se zobrazí standardní dialogové okno pro ukládání souborů, uživatel provede výběr a dojde k uložení ve vlastním textovém nebo binárním formátu. Formát musí být zpětně čitelný.

Tlačítko Načíst zobrazí dialogové okno pro výběr souboru, ze kterého načtete data hráčů a přidáte je do aktuálního seznamu.

Pro ukládání a načítání není v tomto případě dovoleno použít serializaci.