

1) Вернуться к задаче 3 задания 1 и добавить в классы:

- Метод преобразования из строки:  
    Bool TryParse(string str, out LongNumber)
- Метод расширитель ToLongNumber для типов string, StringBuilder

2) Реализовать класс для управления списком строк (удаление, добавление, изменение). Реализовать список через массив.

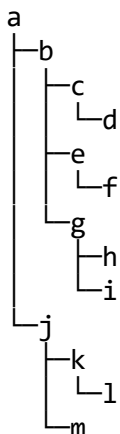
```
class StringList
{
    int Insert(string)
    void Delete(int)
    int Search(string)
    void Update(int, string)
    string GetAt(int)
}
```

массив строк определяется как string[], а инициализируется как new string[100]

Не забыть проверки выхода индекса за пределы массива

3) Есть дерево, заданное с помощью класса Node, в котором есть поле Children типа список/массив Node и поле Text типа string.

Необходимо сгенерировать строку для отображения дерева (включая переносы строк): использовать нужно юникодовые символы "├─┐└─┐┌─┐└─┐"



class NodeList - класс, аналогичный списку строк, реализованному в задании 2, но только для объектов типа Node

```
class Node { NodeList Children; string Text; }
```

В классе NodeList дополнительно предусмотреть методы (это про параметры):

- Добавления неограниченного количества элементов Node в массив
- Возврата элемента Node по ссылке (через параметр обычный и с атрибутами out и ref), продемонстрировать разницу в поведении программы
- Метода добавления элемента Node через параметр in
- Добавление в список элементов элемента по умолчанию
- Продемонстрировать использование метода-расширителя