



Übung 11

Erstellen Sie eine C#-App, die eine Sitzplatzbelegung bei Klausuren für eine ausgewählte Klasse und einen ausgewählten Pool im bib erzeugt. In den Vorgabedateien sind die Teilnehmernamen zweier Klassen (bbm3h20.txt und bbm3h15.txt) und die Poolnamen mit der Anzahl der Sitzplätze (pools.txt) gespeichert.

Der Benutzer der App gibt einen Klassennamen und einen Poolnamen ein. Die notwendigen Daten werden aus den Dateien gelesen und in Dictionaries gespeichert. Der Sitzplan soll auch in Form einer Dictionary erstellt werden.

Zeigen Sie den erstellten Sitzplan an und speichern Sie ihn in einer Datei.

Ermöglichen Sie dem Benutzer nachträglich Sitzplatzveränderungen durchzuführen. Dazu soll der Benutzer den Namen des Schülers und die neue Platznummer eingeben können. Dieser Platz muss natürlich vorher frei sein.

Benutzen Sie das ExceptionHandling an den notwendigen Stellen.

Regeln für die Sitzplanbelegung:

- Die Sitzplätze in einem Pool sind von vorne nach hinten durchnummeriert.
 - Die Sitzplatzverteilung erfolgt zufällig.
 - Ein Sitzplan kann nur erzeugt werden, wenn jeder Teilnehmer einen Platz bekommt.
 - Zwischen zwei Teilnehmern muss immer ein Platz frei sein.
 - Wenn die vorige Forderung nicht erfüllt werden kann, sollen die freien Plätze von vorne beginnend gefüllt werden.
-