Требуется написать прототип системы, которая следит за работой компьютерного клуба, обрабатывает события и подсчитывает выручку за день и время занятости каждого стола.

Решение может быть реализовано на Golang.

**Требования к решению**

**Golang:**

Решением задания будет: файл или несколько файлов с исходным кодом программы на языке Golang (версия 1.19 и старше) с использованием go modules, инструкции по запуску и тестовые примеры (количество тестов – на усмотрение разработчика).

Входные данные представляют собой текстовый файл. Файл указывается первым аргументом при запуске программы. Пример запуска программы:

$ task.exe test\_file.txt

Программа должна запускатьcя в Linux или Windows с использованием docker container-a (требуется написание Dockerfile). Требуется использование стандартной библиотеки (<https://pkg.go.dev/std>). Использование любых сторонних библиотек, кроме стандартной, запрещено. В решении, кроме файлов с исходным кодом, требуется предоставить инструкции по запуску программы для проверки.

**Формат входных данных**

<количество столов в компьютерном клубе>

<время начала работы> <время окончания работы>

<стоимость часа в компьютерном клубе>

<время события 1> <идентификатор события 1> <тело события 1>

<время события 2> <идентификатор события 2> <тело события 2>

...

<время события N> <идентификатор события N> <тело события N>

Первая строка содержит количество столов в виде целого положительного числа.

Во второй строке задается время начала и окончания работы компьютерного клуба, разделенные пробелом.

В третьей строке задается стоимость часа в компьютерном клубе в виде целого положительного числа.

Затем задается список входящих событий, разделенных переносом строки. Внутри строки в качестве разделителя между элементами используется один пробел.

* Имена клиентов представляют собой комбинацию символов из алфавита a..z, 0..9, \_, -
* Время задается в 24-часовом формате с двоеточием в качестве разделителя XX:XX, незначащие нули обязательны при вводе и выводе (например 15:03 или 08:09).
* Каждый стол имеет свой номер от 1 до N, где N – общее число столов, указанное в конфигурации.
* Все события идут последовательно во времени. (время события N+1) ≥ (время события N).

**Выходные данные**  
Если входные данные не удовлетворяют описанному формату, программа должна вывести в консоль первую строку, в которой найдена ошибка формата и завершиться.

Если входные данные корректны, программа должна вывести следующий результат:

* На первой строке выводится время начала работы.
* Далее перечислены все события, произошедшие за рабочий день (входящие и исходящие), каждое на отдельной строке.
* После списка событий на отдельной строке выводится время окончания работы.
* Для каждого стола на отдельной строке выведены через пробел следующие параметры: Номер стола, Выручка за день и Время, которое он был занят в течение рабочего дня.

После этого программа должна завершиться.

**Подсчет выручки**За каждый час, проведённый за столом, клиент платит цену, указанную в конфигурации. При оплате время округляется до часа в большую сторону, поэтому, даже если клиент занимал стол всего несколько минут, он платит за целый час. Выручка – сумма, полученная ото всех клиентов за всё время работы компьютерного клуба.

**События**

Все события характеризуются временем и идентификатором события. Исходящие события — это события, создаваемые во время работы программы. События, относящиеся к категории «входящие», сгенерированы быть не могут, и выводятся в том же виде, в котором были поданы во входном файле.

**Входящие события:**

**ID 1. Клиент пришел**

Формат: <время> 1 <имя клиента>

Если клиент уже в компьютерном клубе, генерируется ошибка "YouShallNotPass"

Если клиент пришел в нерабочие часы, тогда "NotOpenYet"

**ID 2. Клиент сел за стол**

Формат: <время> 2 <имя клиента> <номер стола>

Если клиент уже сидит за столом, то он может сменить стол.

Если стол <номер стола> занят (в том числе, если клиент пытается пересесть за стол, за которым сам и сидит), генерируется ошибка "PlaceIsBusy".

Если клиент не находится в компьютерном клубе, генерируется ошибка "ClientUnknown".

**ID 3. Клиент ожидает**

Формат: <время> 3 <имя клиента>

Если в клубе есть свободные столы, то генерируется ошибка "ICanWaitNoLonger!".

Если в очереди ожидания клиентов больше, чем общее число столов, то клиент уходит и генерируется событие ID 11.

**ID 4. Клиент ушел**

Формат: <время> 4 <имя клиента>

Если клиент не находится в компьютерном клубе, генерируется ошибка "ClientUnknown".  
Когда клиент уходит, стол, за которым он сидел освобождается и его занимает первый клиент из очереди ожидания (ID 12).

**Исходящие события:**

**ID 11. Клиент ушел**

Формат: <время> 11 <имя клиента>

Генерируется в конце рабочего дня для всех клиентов, оставшихся в компьютерном клубе, **в алфавитном порядке их имен.** А также, когда клиент встает в очередь, а очередь ожидания уже заполнена.

**ID 12. Клиент сел за стол**

Формат: <время> 12 <имя клиента> <номер стола>

Генерируется для первого клиента в очереди при освобождении любого стола.

**ID 13. Ошибка**

Формат: <время> 13 <ошибка>

Выводится сразу после события, которое вызвало ошибку. Событие, вызвавшее ошибку, считается не выполненным, и никакого эффекта на состояние клиентов не оказывает.

**Пример работы программы:**

|  |  |
| --- | --- |
| Входной файл | Вывод в консоль |
| 3  09:00 19:00  10  08:48 1 client1  09:41 1 client1  09:48 1 client2  09:52 3 client1  09:54 2 client1 1  10:25 2 client2 2  10:58 1 client3  10:59 2 client3 3  11:30 1 client4  11:35 2 client4 2  11:45 3 client4  12:33 4 client1  12:43 4 client2  15:52 4 client4 | 09:00  08:48 1 client1  08:48 13 NotOpenYet  09:41 1 client1  09:48 1 client2  09:52 3 client1  09:52 13 ICanWaitNoLonger!  09:54 2 client1 1  10:25 2 client2 2  10:58 1 client3  10:59 2 client3 3  11:30 1 client4  11:35 2 client4 2  11:35 13 PlaceIsBusy  11:45 3 client4  12:33 4 client1  12:33 12 client4 1  12:43 4 client2  15:52 4 client4  19:00 11 client3  19:00  1 70 05:58  2 30 02:18  3 90 08:01 |