

Napisz klasę `Samochod`, która reprezentuje pojazd o określonej marce, modelu, kolorze, pojemności silnika i przebiegu. Klasa ta powinna implementować interfejs `IPoruszalny`, który zawiera metodę `Jedz(int dystans)` oraz zdarzenie `Zepsuty`. Metoda `Jedz` powinna zwiększać przebieg samochodu o podany dystans oraz losowo generować wyjątek `AwariaSilnikaException` z pewnym prawdopodobieństwem. Zdarzenie `Zepsuty` powinno być wywoływane, gdy wystąpi wyjątek `AwariaSilnikaException` i przekazywać informację o marce, modelu i przebiegu samochodu.

Napisz klasę `Mechanik`, która reprezentuje osobę o określonym imieniu i nazwisku, która potrafi naprawiać samochody. Klasa ta powinna zawierać delegat `Naprawa`, który przyjmuje jako parametr obiekt typu `Samochod` i zwraca wartość typu `bool` oznaczającą, czy naprawa się powiodła. Klasa ta powinna również zawierać metodę `Napraw(Samochod s, Naprawa n)`, która wywołuje delegat `n` na obiekcie `s` i wypisuje na konsolę informację o wyniku naprawy.

Napisz program, który tworzy kilka obiektów typu `Samochod` i `Mechanik` oraz symuluje jazdę i naprawę samochodów. Program powinien obsługiwać wyjątki `AwariaSilnikaException` i subskrybować zdarzenie `Zepsuty` za pomocą anonimowej metody, która wypisuje na konsolę informację o zepsutym samochodzie. Program powinien również tworzyć kilka obiektów delegatu `Naprawa` za pomocą wyrażeń `lambda`, które reprezentują różne sposoby naprawy samochodów. Program powinien wyświetlać na konsoli przebieg symulacji.