Разработать программу, реализующую вычисление расстояния Левенштейна с использованием алгоритма Вагнера-Фишера.

- 1. Программа должна быть разработана в виде библиотеки классов на языке С#.
- 2. Использовать самый простой вариант алгоритма без оптимизации.
- 3. Дополнительно возможно реализовать вычисление расстояния Дамерау-Левенштейна (с учетом перестановок соседних символов).
- 4. Модифицировать предыдущую лабораторную работу, вместо поиска подстроки используется вычисление расстояния Левенштейна.
- 5. Предусмотреть отдельное поле ввода для максимального расстояния. Если расстояние Левенштейна между двумя строками больше максимального, то строки считаются несовпадающими и не выводятся в список результатов.

```
using System;
namespace LevenshteinDistance
  public class LevenshteinCalculator
    public static int CalculateLevenshteinDistance(string str1, string str2)
       if (string.lsNullOrEmpty(str1))
         return str2.Length;
       if (string.lsNullOrEmpty(str2))
         return str1.Length;
       int[,] distance = new int[str1.Length + 1, str2.Length + 1];
       for (int i = 0; i <= str1.Length; i++)
         distance[i, 0] = i;
       for (int j = 0; j \le str2.Length; j++)
         distance[0, j] = j;
       for (int i = 1; i <= str1.Length; i++)
       {
         for (int j = 1; j \le str2.Length; j++)
         {
            int cost = (str1[i - 1] == str2[j - 1]) ? 0 : 1;
            distance[i, j] = Math.Min(
              Math.Min(distance[i - 1, j] + 1, distance[i, j - 1] + 1),
              distance[i - 1, j - 1] + cost
            );
```

```
}
      }
      return distance[str1.Length, str2.Length];
    }
  }
}
Пример использования библиотеки:
using System;
namespace LevenshteinDistanceExample
{
  class Program
    static void Main()
      string str1 = "kitten";
      string str2 = "sitting";
      int distance = LevenshteinCalculator.CalculateLevenshteinDistance(str1, str2);
      Console.WriteLine($"Расстояние Левенштейна между '{str1}' и '{str2}': {distance}");
    }
  }
}
```