

SPECIFICHE

Si crei un'applicazione console in grado di simulare la gestione dei cuori in The Binding of Isaac. Nello specifico, si scrivano due metodi con cui ferire e curare il nostro personaggio. Di seguito trovate configurazioni differenti della lista cuori prima e dopo le chiamate di metodo, in modo da descrivere il comportamento.

TIPS

Di seguito trovate i metodi da usare per scrivere e leggere l'input dell'utente sulla console.

```
string input = Console.ReadLine();  
Console.Write("string");  
Console.WriteLine("string");
```

CUORI ROSSI

1)



```
RemoveHearts(1);
```



2)



```
RemoveHearts(4);
```



3)



```
RemoveHearts(8);
```



4)



```
AddHearts(1, Heart.Red);
```



5)



```
AddHearts(3, Heart.Red);
```



CUORI BLU



I cuori blu non curano nè quelli rossi nè quelli di altro colore. Se non esistono mezzi cuori blu da “curare”, si aggiungono alla lista (4-5), altrimenti si curano i mezzi cuori mancanti (6-7). Se un cuore blu si svuota completamente, lo slot viene rimosso (3), diversamente da quanto accade con i cuori rossi.

1)



`RemoveHearts(1);`



2)



`RemoveHearts(2);`



3)



`RemoveHearts(4);`



4)



`AddHearts(1, Heart.Blue);`



5)



`AddHearts(2, Heart.Blue);`



6)



`AddHearts(1, Heart.Blue);`



7)



```
AddHearts(3, Heart.Blue);
```



CUORI NERI

I cuori neri si comportano in maniera analoga ai cuori blu.

ACHTUNG!

La lista dei cuori è sempre ordinata in: cuori rossi, cuori blu, cuori neri.



FIRME DEI METODI

```
public void AddHearts(int heartsToAdd, Heart heartType);
```

```
public void RemoveHearts(int heartsToRemove);
```

BONUS!

1) Si modifichi `AddHearts()` in modo da permettere anche l'aggiunta di cuori aggiuntivi rossi, in maniera simile a quanto accade con i cuori blu. Per intenderci, cura + aggiunta dei cuori rimanenti come nuovi slot.



```
AddHearts(4, Heart.Red, ???);
```



2) Si modifichi `RemoveHearts()` in modo da permettere la rimozione dei cuori specificando il tipo di cuore da rimuovere.