1. Vytvorte projekt pre konzolovú aplikáciu, v ktorom
2. vytvorte triedy ktorá budú umožňovať rozlosovanie 32 krajín do 8 kvalifikačných skupín, v každej skupine budú vždy 4 krajiny. Skupiny označte písmenami A – G.
3. Zoznam krajín načítajte z textového súboru. Predpokladajte, že v textovom súbore jeden riadok obsahuje jednu krajinu. Poradie v súbore určuje i poradie krajiny v rebríčku krajín.
4. Meno vstupného súboru sa bude zadávať ako parameter štarte programu.
5. Rozdelenie krajín do jednotlivých skupín generujte náhodne tak, že do každej skupiny zaradíte náhodne po jednej krajine z 1.-8. poradového miesta rebríčka, 9.-16. miesta rebríčka, 17.-24. miesta rebríčka a 25.-32. miesta rebríčka.
6. Vytvorené skupiny zapíšte do textového súboru, ktorý bude obsahovať písmeno skupiny a v ďalších riadkoch zoznam 4 priradených krajín. Začnite skupinou od A a ďalej podľa abecedy.
7. Vypočítajte obťažnosť skupiny ako súčet celkových poradí krajín v rebríčku, zaradených do skupiny. Čím je hodnota obťažnosti väčšia, tým je skupina ľahšia.
8. Na konzolu vypíšezoznam skupín, usporiadaný podľa obťažnosti od najľahšej po najťažšiu v tvare: písmeno skupiny – hodnota obťažnosti.
9. Z klávesnice načítajte číslo z intervalu <1,32>, predstavujúce celkové poradie krajiny. Na konzolu vypíšte písmeno tej skupiny, ktorá obsahuje krajinu so zadaným celkovým poradím spolu s názvom krajiny.
10. V riešení sa hodnotí funkčnosť, architektúra, úplnosť , „blbuvzdornosť“ programu.

**Inštrukcie:**

Program vytvorte vo vývojovom prostredí Visual .net. Po vypracovaní riešenia do ZIP súboru spakujte súbory:

1. Všetky súbory s príponou .h (hlavičkové súbory)
2. Všetky súbory s príponou .cpp (zdrojové súbory)
3. Súbor s príponou .sln
4. Súbor s príponou .vcxproj
5. Súbor s príponou .filters

Ako meno ZIP súboru použite svoje PriezviskoMeno. Vytvorený ZIP súbor uložte do zložky **Skúška** na Moodli