**Техническое задание  
developer Unity/C#**

Реализовать программу, выполняющую функционал, сохранения активности игроков.

Для реализации использовать следующие данные:

* У класса Игрок есть: внутренний идентификатор, имя
* У класса Активность есть: внутренний идентификатор игрока, имя активности, для простоты пусть будет три вида активностей:
  + Вход в игру
  + Игровой процесс
  + Выход

В качестве хранилища необходимо использовать файловую систему. Кол-во файлов и их структура могут быть любыми. (sqlite, как и любую другую БД, использовать нельзя)

При реализации предусмотреть возможность запуска нескольких экземпляров программы, работающих с общим хранилищем данных.

Для упрощения реализации можно использовать фиксированный список игроков:

1. {1, Deadpool}
2. {2, Thanos}
3. {3, Ultron}