

Задание. Фильмы.

Структура Актёр

Напишем структуру `Actor`, в которой будем хранить информацию об одном актёре:

```
struct actor
{
    char name[32];
    char surname[32];
    int gender;
    int height;
    Date birth_date;
    Address birth_address;
};
typedef struct actor Actor;
```

Поля структуры `Actor`:

- `name` – имя актёра
- `surname` – фамилия
- `gender` – пол (0, если это мужчина; 1, если это женщина)
- `height` – рост в сантиметрах
- `birth_date` – дата рождения (структура, содержащая 3 числа)
- `birth_address` – место рождения (структура, содержащая 3 строки: страна, регион и город)

Файл `actors.csv`:

В файле `actors.csv` содержится информация о 2000 актёрах (все данные сгенерированы случайным образом). Файл имеет следующий вид:

```
2000
Abel,Garifullin,0,189,16/2/1992,Russia,Rostovskaya Oblast,Rostov-na-Donu
Viktor,Shchyotkin,0,162,28/6/1992,Russia,Samarskaya Oblast,Samara
Sophia,Sigayeva,1,148,30/1/1963,Russia,Kurskaya Oblast,Zheleznogorsk
Vlada,Solodnikova,1,163,16/7/2004,Russia,Sverdlovskaya Oblast,Polevskoy
... (всего 2000 записей) ...
```

Файлы формата `.csv` можно открывать как обычным текстовым редактором, так и с помощью программы для работы с табличными данными (например, Excel).

Задачи:

В файле `actors.c` содержится начальный код, нужный для решения следующих задач.

1. **Заданный рост:** Напишите функцию, которая будет принимать на вход массив из актёров и заданный рост и будет печатать всех актёров, которые имеют этот рост. Прототип функции:
`void print_all_actors_by_height(const Actor* actors, int number_of_actors, int height)`
2. **Заданный город:** Напишите функцию, которая будет принимать на вход массив из актёров и название города и будет печатать всех актёров, которые родились в этом городе. Прототип функции:
`void print_all_actors_by_city(const Actor* actors, int number_of_actors, char city[])`
Для сравнения строк используйте функцию `strcmp` из библиотеки `string.h`.

Структуры Фильм и структура База Фильмов

Напишем структуру `Movie`, в которой будет хранить всю информацию об одном фильме:

```
struct movie
{
    char title[50];
    Date release_date;
    double rating;
    int crew_size;
    int crew[20];
};
typedef struct movie Movie;
```

Поля структуры `Movie`:

- `title` – название фильма (не более 49 символов)
- `release_date` – дата выхода фильма (структура `Date`)
- `rating` – рейтинг фильма
- `crew_size` – количество актёров, задействованных в этом фильме
- `crew` – индексы актёров в массиве `actors` структуры `MovieDatabase`. Нумерация начинается с 0.

Также напишем структуру `MovieDatabase` в котором будем хранить информацию о базе данных фильмов. Она будет содержать информацию о множестве актёров и фильмов. При этом массив актёров и фильмов будут иметь фиксированный размер (потому что создавать массив произвольной длины мы пока не умеем – научимся только на следующих семинарах).

```
struct movie_database
{
    int number_of_actors;
    Actor* actors;
    int number_of_movies;
    Movie* movies;
};
typedef struct movie_database MovieDatabase;
```

Поля структуры `MovieDatabase`:

- `number_of_actors` – количество актёров в базе данных
- `actors` – указатель на массив актёров, расположенный в куче
- `number_of_movies` – количество фильмов в базе данных
- `movies` – указатель на массив фильмов, расположенный в куче

Это, конечно, не самый лучший способ для работы с базой данных. Гораздо лучший способ – использование систем управления базами данных и библиотек для работы с ними, но это выходит за рамки данного курса.

Файл `movies.csv`:

В файле `movies.csv` содержится информация о 4000 фильмах (все данные сгенерированы случайным образом). Файл имеет следующий вид:

```
4000
Dingy King,14/1/1980,7.402,2,1485 1932
Admire The Home,28/9/1973,6.504,9,673 814 1087 926 38 1378 629 1080 71
Egocentric Airport,24/7/1983,4.773,11,116 1747 958 40 892 1403 1752 338 62 590 1861
Stuff And The Heat,27/12/1995,6.013,9,1574 53 692 210 908 463 705 232 1582
... всего 4000 записей ...
```

Передача структур в функции:

Передавать такой размер в функцию по значению вот так:

```
void some_function(MovieDatabase md, ...)
```

можно, так как размер структуры `md` не очень большой. Однако, передавая структуру так, не получится изменить её поля внутри функции. Чтобы можно было это сделать, нужно передать её, используя указатель:

```
void some_function(MovieDatabase* pmd, ...)
```

Ещё один возможный способ передачи структуры в функцию, если вы не планируете её там менять, это передача через константный указатель:

```
void some_function(const MovieDatabase* pmd, ...)
```

Теперь структуру на которую указывает `pmd` нельзя поменять внутри функции.

Задачи:

В файле `movies.c` содержится начальный код, нужный для решения следующих задач.

1. **Лучший фильм x4:** Напишите 4 функции, каждая из которых будет находить лучший фильм, при этом возвращая результат разными путями.

- `Movie find_best_movie_value(const MovieDatabase* pmd)`
Возвращает структуру
- `int find_best_movie_index(const MovieDatabase* pmd)`
Возвращает номер фильма – индекс в массиве `pmd->movies`
- `const Movie* find_best_movie_pointer(const MovieDatabase* pmd)`
Возвращает указатель на нужную структуру
- `void find_best_movie_argument(const MovieDatabase* pmd, Movie* p_best_movie)`
Записывает лучший фильм в структуру по адресу `p_best_movie`.

Вызовите все эти функции из `main`.

2. **Фильмография:** На вход подаётся 2 строки: имя и фамилия актёра. Напечатайте все фильмы с его участием.
3. **Лучший актёр:** Напишите функцию, которая будет находить лучшего актёра (актёра с самым большим средним рейтингом фильмов с его/её участием). Вызовите эту функцию из `main` и напечатайте этого актёра на экран.
4. **Фильмы года:** Напечатайте на экран все фильмы, вышедшие в определённый год. все фильмы должны быть отсортированы по рейтингу (от лучшего к худшему).