

Opgave i datastrukturer

1. Lav et nyt projekt (solution)
2. Lav en klasse InsertCodeHere
3. Lav en metode MyCode i InsertCodeHere
4. I main-metoden indsæt:

```
InsertCodeHere worker = new InsertCodeHere();
worker.MyCode();
Console.ReadLine();
```
5. Lav en model klasse '**Spiller**',
der har to instansfelter int nummer, string navn,
der har to properties Nummer og Navn,
der har en konstruktør,
der har en metode 'PrintInfo()',
som returnere en string med spillerens nummer og navn
6. Lav en klasse '**SpillereArray**',
der har et instansfelt spillere, som er et Array med max 5 spillere,
og et instansfelt int antalSpillere, der er antallet af spillere der er indsat
der er en konstruktør,
der er flere metoder:
void indsæt(Spiller spiller), der indsætter en spiler på næste plads
Spiller hentByIndex(int index), der henter en spiller på array plads index
Spiller hent(int nummer), der henter en spiller med nummer
Spiller hent(string navn), der henter en spiller med navn
void UdskrivAlle(), der udskriver alle spillere
7. I metoden MyCode i InsertCodeHere-klassen
lav et objekt af SpillereArray.
lav 5 spiller-objekter:
nummer 1, navn Schmeichel,
nummer 10, navn Eriksen,
nummer 2, navn Ankersen,
nummer 3, navn Kjær,
nummer 4, navn Zanka
og indsæt dem i et objektet af SpillereArray

Hent spiller på plads (index) 1 og udskriv ham
hent spiller 2 og udskriv ham
hent spilleren kjær og udskriv ham
udskriv alle spillerne.

? Hvad sker der hvis du vil indsætte endnu en spiller
? hvad sker der hvis du vil hente spiller nummer 7

8. Lav en klasse '**SpillereList**',
 - der har et instansfelt spillere, som er en liste,
 - der er en konstruktør,
 - der er flere metoder
 - void indsæt(Spiller spiller), der indsætter en spiler på næste plads
 - Spiller hent(int nummer), der henter en spiller med nummer
 - Spiller hent(string navn), der henter en spiller med navn
 - void UdskrivAlle(), der udskriver alle spillere

9. I metoden MyCode
 - Gør det samme for SpillereList klassen som for SpillereArray, altså indsæt 5 spillere mm.

10. Lav en klasse '**SpillereDictionary**',
 - der har et instansfelt spillere, som er et dictionary,
 - der er en konstruktør,
 - der er flere metoder
 - void indsæt(Spiller spiller), der indsætter en spiler på plads angivet ved
spilerens nummer
 - Spiller hent(int nummer), der henter en spiller med nummer
 - Spiller hent(string navn), der henter en spiller med navn
 - void UdskrivAlle(), der udskriver alle spillere

11. I metoden MyCode
 - Gør det samme for SpillereDictionary klassen som for SpillereArray, altså indsæt 5 spillere mm.