

Programowanie C#

Zadanie 6

Piotr Błaszyński

26 lutego 2019

Program składa się z 4 elementów:

- pomiar czasu,
- wczytywanie danych z pliku,
- przekształcenie danych,
- interfejs użytkownika do podpowiadania nazwisk.

Na starcie programu z pliku nazwiska.txt (umieszczony obok zadania w zip - hasło cs2019) wczytujemy wszystkie nazwiska. Są to nazwiska posortowane od najczęściej do najrzadziej występujących nazwisk w bazie PESEL. Po wczytaniu tworzymy 2 duże struktury danych, dla dwuliterowych początków nazwisk i dla trzyliterowych początków nazwisk. Każdy początek nazwiska (dwuliterowy lub trzyliterowy) jest kluczem do struktury zawierającej wszystkie nazwiska rozpoczynające się od niego. Po wczytaniu należy wyświetlić (najlepiej w formie etykiety na formatce) czasy:

- wczytywania danych z pliku,
- generowania struktury dla początków dwuliterowych,
- generowania struktury dla początków trzyliterowych.

Interfejs użytkownika, oprócz wspomnianej wyżej etykiety do pokazywania czasu, powinien zawierać jedno pole tekstowe. po wprowadzeniu w to pole drugiego lub trzeciego znaku, ma być podpowiadane pierwsze nazwisko rozpoczynające się od wpisanych liter. Dla jasności przykład organizacji struktury danych dla kilku wybranych nazwisk:

- Kowalski,
- Kowalówka,
- Konopnicka,
- Konopko,

- Nowak,
- Nosal,
- Nowik.

Dwuliterowe początki nazwisk:

- Ko
 - Kowalski,
 - Kowalówka,
 - Konopnicka,
 - Konopko,
- No
 - Nowak,
 - Nosal,
 - Nowik.

Trzyliterowe początki nazwisk:

- Kow
 - Kowalski,
 - Kowalówka,
- Kon
 - Konopnicka,
 - Konopko,
- Now
 - Nowak,
 - Nowik,
- Nos
 - Nosal.

Dla „szybkich”: dołożyć podpowiadanie w postaci comboboxa.