

Izveidot programmu C#:

## Uzdevums: Programma, kas simulē failu sistēmu

Katram tā objektam ir īpašības :

- nosaukums,
- vecaks (viens- kam pieder)
- bērni (vairāki (masīvs) - kas viņam pieder)
- tips (mape/ datne)

metodes :

- **parvietoties()** – iespēja pārvietoties pa objektiem, kas ir mapes, datnēm viņa neko nedara
- **paradit()**- mapēm rāda bērnus- datnēm: /~[datne]~ , mapes: /[mape]
- **dzest()**- iespēja izdzēst mapi. Ja ir mape ar bērniem – jautā vai tiešām gribam dzēst, kuru apstiprina vai noliedz
- **izveidot()** – mapei iespēja pievienot bērnu mapi vai datni, **datnei izveido īstu datni (pie dir >)**
- 

Programmu (*FailuSistemu*) palaižot jūs atrodaties tukšā diskā, kur sākums objekts ir "c:"

Uz ekrāna parādās PILNA atrašanās vieta un ">". Tas notiek pēc katras darbības izņemot, kad ievada **exit** vai **by**, tad programma beidzas!

Piemēram **c:/mana\_mape/test\_mape/>**

Šīnī brīdī ir Console.ReadLine režīms, kas var saņemt komandas (neskatoties uz burtu lielumiem):

Info:

Mape vai vairākas mapes, kas atdalītas ar tukšumu (max 3), tas pats arī pa datni!

Mapes ietvaros nevar atkārtoties mapes un datņu nosaukumi

- **mkdir [mape`s]** – piesaista objektam jaunu mapi (bērnu`s), kas nevar atkārtoties,
- **create [datne`s]** – piesaista objektam jaunu datni (bērnu`s), kas nevar atkārtoties
- **rm [mape`s]** -dzēš mapi`es, pie izdzēšanas parādās, ka izdzēsts (destruktors)
- **dir** – parāda bērnus
- **dir >datne** – izvada bērnus reāla datnē+ izveido objektu datni, vecu dzēšot! Ja nav datnes, to **IZVEIDO!**
- **cd [mape]** -pārvietojas uz mapi, ja ir mape , vai paziņojums
- **cd ..** -pārvietojas uz mapi, kas ir vecāks vai **cd /** uz c: (sākumu)
- **edit [datne]** – parāda datnes nosaukumu un īstās datnes saturu (ko izveidojis **dir >**)
- **del [datne`s]**- dzēš datnes un ja piesaistīti reālas datnes.

➤ **JA KĻŪDAS IZĶER AR TRY..CATCH – BONUSS**

➤ **OBLIGĀTI KOMENTĀRI, PAR PROGRAMMAS KODU DARBĪBU**

➤ **OBLIGĀTI AVOTU RESURSU ADRESES, KUR SMELTAS IDEJAS**

➤ **JA PLAĢIĀTS – ATZĪME 1 !**

Bez adresēm, komentāriem un kļūdu izķeršanām MAX ATZĪME 5.

AR adresēm, komentāriem, bet bez kļūdu izķeršanām MAX ATZĪME 8

MIERINĀJUMAM!

KODAM NAV JĀBŪT PERFECTAM, BET JUMS JĀSPĒJ SAVU KODU AIZSTĀVĒT!!!

ES PAJAUTĀŠ, KAR KĀDU KODU DAĻU KLĀTIENĒ!