

Laboratorium 14

1. Napisz program pozwalający wyświetlać i edytować zawartość pliku tekstowego, który będzie przechowywany w pamięci w postaci kolekcji ***LinkedList*** zawierającej obiekty klasy ***String***. Menu programu powinno zawierać następujące opcje:
 - Wczytaj zawartość listy z pliku tekstowego
 - Wyświetl zawartość całej listy (wszystkie wiersze)
 - Wyświetl zawartość i-tego wiersza
 - Usuń i-ty wiersz
 - Wczytaj nowy wiersz i dodaj na i-tej pozycji listy
 - Zapisz zawartość całej listy do pliku tekstowego.
2. Stwórz dwie klasy o nazwach *PrawaSkarpeta* i *LewaSkarpeta*. Obie te klasy powinny mieć pola rozmiar typu *int* i kolor, które będzie typu *String*. Użyj kontenera *HashMap* lub *TreeMap* do przechowania par obiektów tych klas. Zakładamy, że każda para skarpet powinna mieć taki sam kolor i rozmiar, ale wartości tych atrybutów dla poszczególnych par powinny być losowane.
3. Program o dwóch wątkach, z których jeden wypisuje na ekran literki 'a' a drugi literki 'b'. Zaimplementować przy użyciu dziedziczenia po klasie *Thread*.
4. To co w poprzednim punkcie, ale zaimplementować przy użyciu interfejsu *Runnable*.