

Zadanie 6. Bitwa

W internetowej grze *Bitwa o Kamienną Bramę* bierze udział wielu graczy z całego świata. Każdy gracz może budować różnego rodzaju jednostki (np. robotników, piechurów, łuczników, szpiegów lub magów), które może wykorzystać do budowy wirtualnego księstwa lub wystawić do bitwy. Polem gry jest duża plansza, na której każda jednostka zajmuje pewne miejsce. Każdy gracz może mieć wiele jednostek, np. kilku robotników, drwali, balist i innych. W plikach `gracze.txt`, `klasy.txt` oraz `jednostki.txt` podano aktualny stan wirtualnej planszy. Dane w tych plikach podane są w kolejnych wierszach, w każdym wierszu pola oddzielono znakiem tabulacji. Pierwszy wiersz każdego z plików jest wierszem nagłówkowym.

Plik `gracze.txt` zawiera informację o graczach:

- unikatowy identyfikator będący liczbą całkowitą, numer gracza (*id_gracza*)
- kraj pochodzenia (*kraj*)
- datę dołączenia do gry (*data_dolaczenia*) w formacie rrrr-mm-dd

id_gracza	kraj	data_dolaczenia
1	Japonia	2018-02-15
2	Indie	2017-06-08
3	Stany Zjednoczone	2019-06-10

W pliku `klasy.txt` podano klasy jednostek, jakie gracz może budować. Każda klasa jest opisana przez następujące parametry:

- nazwę klasy jednostek (*nazwa*)
- siłę (*sila*), strzał (*strzal*) oraz magię (*magia*) – trzy atrybuty określające zdolności jednostek tej klasy
- szybkość (*szybkosc*) – prędkość poruszania się jednostek tej klasy

nazwa	sila	strzal	magia	szybkosc
zwiadowca	8	5	0	25
lucznik	5	10	0	12
mag ognia	5	0	15	10
paladyn	20	0	5	20

W pliku `jednostki.txt` podano stan planszy, czyli wszystkie jednostki zbudowane przez graczy. Jeden wiersz pliku opisuje jedną jednostkę za pomocą następujących informacji:

- unikatowy identyfikator będący liczbą naturalną (*id_jednostki*)
- identyfikator gracza, do którego należy jednostka (*id_gracza*)
- nazwę klasy, do której należy jednostka (*nazwa*)
- miejsce jednostki na planszy – jej współrzędne x i y (*lok_x*, *lok_y*)

id_jednostki	id_gracza	nazwa	lok_x	lok_y
1	153	piechur	166	30
2	60	topornik	36	44
3	88	drwal	134	88
4	182	kusznik	3	196

Korzystając z dostępnych narzędzi informatycznych, wykonaj poniższe polecenia. Odpowiedzi zapisz w pliku `wyniki6.txt`, a każdy podpunkt poprzedź odpowiadającym mu numerem zadania.