Необходимо написать программу для оптимальной укладки посылок в контейнер. Программа должна быть написана, желательно, на языке С#, но это не обязательно – главное, чтобы был дружественный для пользователя интерфейс.

1. Программа запрашивает у пользователя длину, ширину и высоту контейнера, затем длину, ширину, высоту и массу посылок (высота запрашивается разово, так как константа!). Каждой посылке присваивается порядковый номер, после чего все эти данные формируют таблицу всех посылок с указанием их параметров (вывод таблицы на экран).
2. Программа рассчитывает оптимальный вариант укладки посылок в контейнер с помощью алгоритма, описанного [здесь](https://cyberleninka.ru/article/v/algoritm-ukladki-shtuchnyh-gruzov-v-konteyner) (определяются коэффициенты занимаемого пространства и массы, от этих коэффициентов зависит приоритет загрузки).
3. Формируется таблица очередности укладки посылок, после чего на экран выводятся изображения слоев загрузки контейнера (примеры в статье, обязателен порядковый номер посылки на изображении как часть дружественного интерфейса), пользователь должен нажимать кнопку, чтобы появлялся следующий слой. Пример: В нижний слой укладываются самые крупные посылки, затем из оставшихся выбираются те, которые могут заполнить пустое пространство, если оно есть. Если нет - программа выводит 2D изображение первого слоя – «вид сверху» и переходит ко второму слою итд.
4. В конце рассчитывается и выводится коэффициент заполненности контейнера (расчёт по алгоритму из статьи).
5. Финальные координаты посылок (нужно сделать параллельно с отрисовкой на экране) записываются в txt файл в строгом соответствии построчно – 3 нулевых координаты посылки через пробел, затем в этой же строке через пробел 3 размера посылки

Пример:

0 0 0 25 40 60

0 40 0 30 15 60

итд…