

1. В уже готовой иерархии классов для shapes переопределите метод toString() для разных подклассов, проверьте что теперь можно написать так:
`System.out.println(new Ball(...));`
2. Написать метод filter, который принимает на вход массив (любого типа) и реализацию абстрактного класса filter с методом apply(Object o), чтобы убрать из массива лишнее.
Проверьте как он работает на строках или других объектах.
3. Напишите метод fill, который принимает массив объектов, и экземпляр абстрактного класса для получения нового значения по индексу.
4. Написать Observable StringBuilder. Для этого понадобится абстрактный класс OnChangeListener с методом onChange(StringBuilder sb), который вызывается внутри собственного класса-наследника StringBuilder если тот изменился.
5. 98, 114, 654, 814, 105, 451....