

1. Напишите метод, который будет по имени класса возвращать созданный экземпляр класса. Его поля (примитивных типов) должны быть заполнены случайными значениями.
2. Создайте свою аннотацию `@Repeate` с целочисленным параметром. Расширьте класс **ThreadPoolExecutor** и переопределите метод *execute* следующим образом: если экземпляр Runnable имеет аннотацию `@Repeate`, его надо выполнить несколько раз (количество задается параметром в `@Repeate`).