

---

 ИДЕАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ ВИДЕО:  
"КОНСОЛЬНЫЙ СЕКУНДОМЕР НА JAVA С НУЛЯ"

---

 ЧАСТЬ 1: ВВЕДЕНИЕ (3 минуты)

 0:00–3:00

 Текст:

"Привет, друзья! Сегодня мы создадим с нуля консольный секундомер на Java — простую, но очень полезную программу, которая поможет вам разобраться в работе времени, циклов и логики состояний.

Этот проект — отличный способ прокачать навыки Java и научиться работать с миллисекундами, флагами и пользовательским вводом.

Мы сделаем секундомер, который умеет:

- Запускаться и останавливаться
- Сбрасываться
- Фиксировать круги
- Показывать текущее состояние в реальном времени

 Всё это мы напишем вручную, без IDE-шных шаблонов, чтобы ты понял каждый шаг кода!"

---

 ЧАСТЬ 2: ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТЫ (3 минуты)

 3:00–6:00

 Используем только стандартные возможности Java:

```
import java.util.*;
```

 Что применим:

- System.currentTimeMillis() — для измерения прошедшего времени
- Scanner — для взаимодействия с пользователем
- List<Long> — для хранения кругов
- while и switch — для меню и логики управления

 "Всё максимально просто и нативно — без сторонних библиотек, чтобы вы поняли, как секундомер работает внутри."

---

 ЧАСТЬ 3: ЧЕМУ ВЫ НАУЧИТЕСЬ (3 минуты)

 6:00–9:00

 После видео вы поймёте:

- как измерять и форматировать время в Java
- как управлять состоянием программы (флаги running, pause)
- как работать с циклами и пользовательским вводом
- как структурировать консольное приложение

 "Это идеальный мини-проект для практики логического мышления и структурирования кода!"

---

 ЧАСТЬ 4: ФУНКЦИОНАЛ СЕКУНДОМЕРА (3 минуты)

 9:00–12:00

 Что будет у нашей программы:

 Основные функции

- Старт — запускает отсчёт времени
- Пауза — останавливает, но сохраняет время
- Сброс — обнуляет секундомер
- Круг — фиксирует текущее время круга

 Дополнительно

- Отображение текущего состояния (РАБОТАЕТ / ОСТАНОВЛЕН)
- Форматированное отображение времени ММ:СС.МС
- Подсчёт кругов и вывод длительности каждого

 "Таким образом, мы сделаем настоящий мини-инструмент, который работает прямо в консоли!"

---

 ЧАСТЬ 5: НАПИСАНИЕ КОДА (15 минут)

 12:00–27:00

## Блок 1: Основная структура

- Создаём класс Main
- Добавляем переменные состояния: running, totalElapsedMillis, laps
- Пишем основной цикл с меню

## Блок 2: Реализация логики

- Методы startTimer(), pauseTimer(), resetTimer(), addLap()
- Работа с миллисекундами (System.currentTimeMillis())

## Блок 3: Форматирование времени

- Метод formatTime() → выводим ММ:СС.МС

## Блок 4: Меню и ввод команд

- Реализуем switch с командами 1, 2, 3, 4, 0

 "Всё максимально понятно и структурировано. Мы не просто пишем код — мы разбираем его логику."

---

## ЧАСТЬ 6: ЗАВЕРШЕНИЕ (3 минуты)

 27:00–30:00

### Подводим итоги:

- Мы научились управлять временем в Java
- Реализовали полноценный секундомер
- На практике разобрали циклы, условия и работу с временем

 "Если тебе понравился проект — поставь лайк и подпишись, впереди будет ещё больше практических проектов на Java!"

### Финал:

"С вами был [твоё имя], до встречи в следующем видео, где мы создадим новый полезный инструмент на Java!"