

Лабораторна робота №6

- 01.** Створіть функціональний інтерфейс, у якому метод приймає 0 аргументів і повертає тип даних `String`. Використовуючи такий інтерфейс, напишіть програму для виконання наступних завдань:
- * виведення на екран ім'я автора програми;
 - * виведення на екран дня тижня;
 - * генерування випадкового слова.
- 02.** Створіть функціональний інтерфейс, у якому метод приймає 1 аргумент типу `int` і повертає тип даних `String`. Використовуючи такий інтерфейс, напишіть програму для виконання наступних завдань:
- * виведення на екран числа словами;
5 -> "п'ять";
 - * генерування випадкового слова довжиною `n` символів;
 - * виведення на екран слова «Квадрат», якщо число є квадратом деякого цілого числа.
- 03.** Створіть функціональний інтерфейс, у якому метод приймає 1 аргумент типу `String` і повертає тип даних `String`. Використовуючи такий інтерфейс, напишіть програму для виконання наступних завдань:
- * переверот рядка у зворотному порядку;
 - * вилучення з рядка всіх символів, крім цифр;
 - * виведення на екран слова «Паліндром», якщо введений рядок є паліндромом (можна прочитати однаково в обидва напрямки, регістром символів знехтувати).
- 04.** Написати програму для демонстрації роботи створених класів та інтерфейсів.
- 03*.** Створіть гілку в спільному проєкті, назвавши її власним прізвищем.
- 04*.** Створіть клас свого власного фрукта з певним видом бонусів. Клас повинен бути похідним від класу вказаному в проєкті. Проведіть тест роботи класу та подайте запит на злиття з головною віткою спільного проєкту.