**Программа должна удовлетворять следующим требованиям:**

1. Доработанная модель должна соответствовать [принципам SOLID](https://en.wikipedia.org/wiki/SOLID_(object-oriented_design)).
2. Программа должна содержать как минимум два интерфейса и один абстрактный класс (номенклатура должна быть согласована с преподавателем).
3. В разработанных классах должны быть переопределены методы equals(), toString() и hashCode().
4. Программа должна содержать как минимум один перечисляемый тип (enum).
5. В программе должны быть реализованы 2 собственных класса исключений (checked и unchecked), а также обработка исключений этих классов.
6. В программу необходимо добавить использование локальных, анонимных и вложенных классов (static и non-static))

**Описание предметной области, по которой должна быть построена объектная модель:**

На втором этаже беседки, которая была украшена цветами, помещался оркестр из десяти малышек. Каждая малышка играла на арфе. Здесь были совсем маленькие арфы, которые нужно было держать в руках; были арфы побольше, которые держали на коленях; были также большие арфы, которые стояли на полу, а одна арфа была совсем огромная: чтобы играть на ней, нужно было взбираться на лесенку.

Вечер еще не наступил, но все уже собрались вокруг площадки и ждали гостей из Змеевки. Первым приехал Гвоздик. Он был в чистенькой рубашке, умытый, причесанный. Правда, один вихор на самой макушке торчал у него кверху вроде петушиного гребешка, но все-таки было видно, что Гвоздик основательно поработал над своей прической.

Вслед за Гвоздиком приехали Шурупчик и Бублик, а за ними стали появляться и другие жители Змеевки. Хотя их никто и не приглашал, но каждый из них говорил, что он приехал поблагодарить малышек за фрукты, и тут же получал приглашение остаться на бал.

А Незнайка на самом деле просидел в одуванчиках до начала бала. По правде сказать, он не столько сидел, сколько лежал, то есть, попросту говоря, спал, но, как только увидел, что малыши начинают собираться, он вылез и направился прямо к площадке.