

## **25c**

Создайте аннотацию `author` с параметром `name`, аннотируйте ей каждый метод в классах `RationalFraction`, `Vector2D`, `ComplexNumber`, указывая в `name` имя какого-нибудь вашего одногруппника (на все классы не более 5-7 имен).

Напишите приложение, использующее рефлекссию для сбора статистики: распределите по местам (с 1го до количества имен) ваших одногруппников по следующим критериям:

- Средняя длина названия метода (по всем методам одного автора)
- Средняя длина имени параметра в методе (по всем параметрам всех методов одного автора)
- Количество `void`-функций
- Общее количество параметров в написанной функции.

## **game04**

Соедините воедино GUI, `java.net` и потоки в вашем приложении, чтобы игра начала работать в каком-то виде.