

8. **Car:** id, Марка, Модель, Год выпуска, Цвет, Цена, Регистрационный номер.
Создать массив объектов. Вывести:
 - a) список автомобилей заданной марки;
 - b) список автомобилей заданной модели, которые эксплуатируются больше n лет;
 - c) список автомобилей заданного года выпуска, цена которых больше указанной.
9. **Product:** id, Наименование, UPC, Производитель, Цена, Срок хранения, Количество.
Создать массив объектов. Вывести:
 - a) список товаров для заданного наименования;
 - b) список товаров для заданного наименования, цена которых не превосходит заданную;
 - c) список товаров, срок хранения которых больше заданного.
10. **Train:** Пункт назначения, Номер поезда, Время отправления, Число мест (общих, купе, плацкарт, люкс).
Создать массив объектов. Вывести:
 - a) список поездов, следующих до заданного пункта назначения;
 - b) список поездов, следующих до заданного пункта назначения и отправляющихся после заданного часа;
 - c) список поездов, отправляющихся до заданного пункта назначения и имеющих общие места.
11. **Bus:** Фамилия и инициалы водителя, Номер автобуса, Номер маршрута, Марка, Год начала эксплуатации, Пробег.
Создать массив объектов. Вывести:
 - a) список автобусов для заданного номера маршрута;
 - b) список автобусов, которые эксплуатируются больше 10 лет;
 - c) список автобусов, пробег у которых больше 100000 км.
12. **Airlines:** Пункт назначения, Номер рейса, Тип самолета, Время вылета, Дни недели.
Создать массив объектов. Вывести:
 - a) список рейсов для заданного пункта назначения;
 - b) список рейсов для заданного дня недели;
 - c) список рейсов для заданного дня недели, время вылета для которых больше заданного.

Тестовые задания к главе 3

Вопрос 3.1.

Какие из ключевых слов могут быть использованы при объявлении конструктора?

- 1) `private;`
- 2) `final;`
- 3) `native;`
- 4) `abstract;`
- 5) `protected.`

Вопрос 3.2.

Как следует вызвать конструктор класса **Quest3**, чтобы в результате выполнения кода была выведена на консоль строка "Конструктор".

```
public class Quest3 {
    Quest3 (int i){ System.out.print("Конструктор");    }
    public static void main(String[] args){
        Quest3 s= new Quest3();
        //1
    }
    public Quest3()    {
        //2
    }
    {
        //3
    } }

```

- 1) вместо //1 написать Quest3 (1);
- 2) вместо //2 написать Quest3 (1);
- 3) вместо //3 написать **new** Quest3 (1);
- 4) вместо //3 написать Quest3 (1).

Вопрос 3.3.

Какие из следующих утверждений истинные?

- 1) nonstatic-метод не может быть вызван из статического метода;
- 2) static-метод не может быть вызван из нестатического метода;
- 3) private-метод не может быть вызван из другого метода этого класса;
- 4) final-метод не может быть статическим.

Вопрос 3.4.

Дан код:

```
public class Quest5 {
    {System.out.print("1");}
    static{System.out.print("2");}
    Quest5 () {System.out.print("3");}
    public static void main(String[] args) {
        System.out.print("4");
    } }

```

В результате при компиляции и запуске будет выведено:

- 1) 1234;
- 2) 4;
- 3) 34;
- 4) 24;
- 5) 14.