

День 11

Темы:

[Урок 26: Интерфейсы](#)

Задачи:

1. На складе происходит сборка и упаковка интернет-заказа.

Создайте классы:

- “Склад” (англ. `Warehouse`). Поля: `countOrder` (количество собранных заказов), `balance` (доход от доставленных заказов). `Get` и `set` методы для обоих полей. Для получения информации о значениях полей склада переопределите метод `toString()`.
- “Сборщик” (англ. `Picker`), с полем `salary`, только `get` метод.
- “Курьер” (англ. `Courier`), с полем `salary`, только `get` метод.

Каждый класс-сотрудник должен реализовывать интерфейс `Worker`, в котором необходимо объявить методы `doWork()` и `bonus()`.

Каждый раз когда сотрудник выполняет свою работу (вызов метод `doWork()`), ему выплачивается заработная плата (сокр. ЗП) (80 - сборщику, 100 - курьеру).

А также при вызове `doWork()` у Сборщика, происходит увеличение значения поля `countOrder` в классе `Warehouse` на 1. При вызове `doWork()` у Курьера, происходит увеличение переменной `balance` в классе `Warehouse` на 1000.

Сотрудникам полагается бонус (индивидуальный расчет для каждого): когда на складе отгружен 1500-й заказ, заработанная к тому моменту ЗП сборщика утраивается. Когда складом заработан 1.000.000, заработанная к тому моменту ЗП курьера удваивается.

Для демонстрации и тестирования работы программы создайте склад и по 1 рабочему, вызовите у каждого методы `doWork()` и `bonus()`, столько раз, чтобы каждый из сотрудников получил бонус. Выведите в консоль баланс и количество выполненных заказов на складе и ЗП каждого из сотрудников.

Создать второй склад, также принять по 1 сотруднику с однократным вызовом `doWork()` у каждого. Проконтролировать, что у склада 1 и его сотрудников при этом значения не меняются.

Рекомендации: для получения данных склада внутри классов сотрудников реализуйте хранение ссылки на объект `Warehouse` и передавайте ее с помощью конструктора или `set` метода.