

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Постачальник товару – назва фірми-постачальника, назва, ціна товару, мінімальна гуртова партія, ціна доставки.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Транспортний маршрут – номер маршруту, початковий пункт, кінцевий пункт, протяжність, кількість зупинок, інтервал руху, тривалість одного кола маршруту (години, хвилини).

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Облік продажу товарів – назва філії, загальна кількість назв товарів, що продаються філією, загальний обсяг продажу за минулий місяць, середній денний обсяг продажу.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Комплексне число — дійсна та уявна частини, назва комплексного числа.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Музичний файл – назва альбому, ім'я файлу, тип аудіокодека (перерахування: wav, mp3, ogg, flac), місцезнаходження (каталог), тривалість запису (хвилини, секунди), розмір файлу, дата створення файлу.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Товар в крамниці – назва товару, його ціна, загальна кількість одиниць доставленого товару та загальна кількість проданого товару за місяць.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Елемент бібліотечного фонду – назва, автор, рік видання, інвентарний номер, розділ за каталогом, прізвище та номер читацького квитка особи, що взяла книгу.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Співак — Ім'я, Прізвище, дата народження, жанр виконання (рок, поп, народні пісні), рік виходу та назва найпопулярнішої пісні.



Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Трикутник на площині – назва трикутника, координати вершин, довжина сторін, площа трикутника.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Запис пісні – назва пісні, композитор (прізвище, ім'я), поет (прізвище, ім'я), виконавець (прізвище, ім'я), дата запису, тривалість запису (хвилини, секунди).

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Книга в бібліотеці – автор, назва, рік видання, загальна кількість видачі книги читачам, середня кількість видачі на рік.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Вектор на площині – назва вектору, довжина, кут напрямку, координати початку вектору.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Клієнт фірми – прізвище, ім'я, дата першого замовлення, загальна сума придбаних товарів, знижка, що діє для цього клієнта.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Штатний розклад відділу – назва відділу, кількість посад відділу, серед них докторів та кандидатів наук, штатних співробітників та сумісників.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Вікно на екрані монітору – назва вікна, його тип (перерахування: головне, вторинне, діалогове), координати центру та розміри вікна.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Владач – прізвище, ім'я, дата народження, посада (перерахування: асистент, викладач, старший викладач, доцент, професор), стаж педагогічної роботи (кількість років та місяців), загальна кількість годин педагогічного навантаження.



Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Документ в накопичувачі — назва, автор, дата створення, назва файлу, тип файлу, розмір файлу, місцезнаходження (каталог).

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Вантажний автомобіль — державний номер, потужність, вантажопідйомність, витрати палива на 100 км, загальний пробіг.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Відрядження – прізвище, ім'я співробітника, посада, дата та місто відрядження, тривалість (кількість днів), сума грошового забезпечення.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Запис пісні на диску – повне ім'я файлу, тип аудіокодеку (перерахування: `mp3`, `ape`, `ogg`, `flac`), розмір файлу, дата створення файлу, атрибут файлу, тривалість запису (хвилини, секунди).

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Підприємство – назва, тип (перерахування із значеннями: приватне, ВАТ, ЗАТ, державне, ТОВ), дата заснування (рік, місяць), кількість працівників, установчий фонд підприємства.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Продавець магазину – прізвище, ім'я, дата народження, стаж роботи (кількість років та місяців), загальна сума проданих товарів.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Ромб на площині – назва ромбу, радіуси, координати центру ромбу, площа ромбу.

Розробити програму - консольний додачок, з визначенням класу для конкретної предметної області (відповідно до варіанту). Визначення класу має містити лише поля і методи, що властиві для об'єктів цього класу.

Для класу визначити декілька конструкторів — з параметрами і без.

Визначити геттери і сеттери для полів, для яких це є доречним.

Передбачити щонайменше 3 методи для створених класів (не ураховуючи геттери і сеттери). Передбачити щонайменше 1 перевантажений метод.

У середині конструкторів, сеттерів і (за наявності) інших методів, що модифікують значення полів, передбачити перевірку коректності введених значень. Поля, для яких слід перевіряти коректність і критерії коректності обирайте самі для свого варіанту. В разі невиконання критеріїв коректності виводьте у консоль попередження і завершуйте роботу програми (можете використовувати, наприклад, `System.exit()`).

Використати об'єкти визначених класів і їх методи у програмі, за межами визначеного класу (наприклад у `main` і методах, що викликаються з `main`).

Об'єкт Файл на диску – ім'я файлу, його розширення, атрибут файлу, місцезнаходження (каталог), дата створення, розмір файлу.