

Промежуточная аттестация

Информация о проекте

Проект состоит из 2 частей:

- Linux - Выполнить в командной строке задания
- Программа на Java - Необходимо написать программу, для розыгрыша игрушек в магазине детских товаров.

Эти 2 части не взаимосвязанные. Т.е. не нужно с помощью программы на Java выполнять команды в Linux

**У кого не было курса по Linux – Пропускаем эту часть. При сдаче проекта укажите это.*

Подробное описание – ниже.

Как сдавать проект

- Первую часть по Linux можно сдавать скринами терминала, текстовым или PDF файлом и приложить к проекту и\или добавить на github.
(У кого не было этого курса - пропускаем это задание)
- Вторую часть программы на Java – выкладываем в отдельный общедоступный репозиторий Github

Программа должна запускаться и работать, ошибок при выполнении программы быть не должно.

Задание 1

- 1) Используйте команды операционной системы Linux и создайте две новых директории – «Игрушки для школьников» и «Игрушки для дошколят»
- 2) Создайте в директории «Игрушки для школьников» текстовые файлы - «Роботы», «Конструктор», «Настольные игры»
- 3) Создайте в директории «Игрушки для дошколят» текстовые файлы «Мягкие игрушки», «Куклы», «Машинки»
- 4) Объединить 2 директории в одну «Имя Игрушки»

- 5) Переименовать директорию «Имя Игрушки» в «Игрушки»
- 6) Просмотреть содержимое каталога «Игрушки».
- 7) Установить и удалить snar-пакет. *(Любой, какой хотите)*
- 8) Добавить произвольную задачу для выполнения каждые 3 минуты *(Например, запись в текстовый файл чего-то или копирование из каталога А в каталог Б).*

Задание 2

Необходимо написать программу – игровой автомат.

Стараемся применять ООП и работу с файлами.

Если какой-то пункт не изучали и не знаете, как сделать, то можете сделать своим способом

Желательный функционал программы:

- В программе должен быть минимум один класс со следующими свойствами:
 - id игрушки,
 - текстовое название,
 - количество
 - частота выпадения игрушки (вес в % от 100)
- Метод добавление новых игрушек и возможность изменения веса (частоты выпадения игрушки)
- Возможность организовать розыгрыш игрушек.
Например, следующим образом:
С помощью метода выбора призовой игрушки – мы получаем эту призовую игрушку и записываем в список\массив.
Это список призовых игрушек, ожидающие выдачи.
Еще у нас должен быть метод – получения призовой игрушки.
После его вызова – мы удаляем из списка\массива её и сдвигаем массив. А эту игрушку записываем в текстовый файл.
Не забываем уменьшить количество игрушек