**Промежуточная аттестация**

**Информация о проекте**

Проект состоит из 2 частей:

* Linux - Выполнить в командной строке
* 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 1 часть по Linux. При сдаче проекта укажите это.*

Подробное описание задач – 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 задние)*

* 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 snap-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 – розыгрыша игрушек в магазине детских товаров.

Стараемся применять ООП и работу с файлами.

*Если какой-то пункт не изучали и не знаете, как сделать, то можете сделать своим способом. Например, у кого в курсе не было ООП, то применяем списки\массивы\словари*

***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, которые ожидают выдачи.

Еще у нас должен быть метод – получения призовой игрушки.

После его вызова – мы удаляем из списка\массива первую игрушку и сдвигаем массив. А эту игрушку записываем в текстовый файл.

Не забываем уменьшить количество игрушек

К написанию программы можно подойти более творчески и делать так, как Вы поняли задание. Немного менять и отходить от примера выше.

Если будут вопросы-предложения, то пишите в личные сообщения