

Задание 2. Создайте метод, вызывающий сам себя

1. В предыдущем задании вы создавали проект Methods с классом Main и методом main. Удалите из него метод printCurrentDateTime и его вызов из метода main. Продолжайте работать в этом проекте.
2. Создайте в классе над методом main переменную `i`, равную 0, и переменную `max`, равную 10:

```
public static int i = 0;  
public static int max = 10;
```

3. Создайте метод `iterate`:

```
public static void iterate() {  
  
}
```

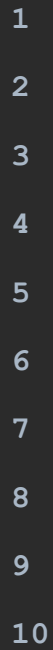
4. Внутри метода `iterate` напишите код, который будет проверять значение переменной `i`, и если оно меньше значения переменной `max`, увеличивать его на единицу, выводить его в консоль и вызывать метод `iterate`:

```
if (i < max) {  
    i = i + 1;  
    System.out.println(i);  
    iterate();  
}
```

5. В методе `main` пропишите вызов метода `iterate`:

```
iterate();
```

6. Запустите получившийся код и убедитесь в том, что в консоль выводятся числа от 1 до 10:

A dark-themed terminal window with a light gray border. On the left side, the numbers 1 through 10 are listed vertically, one per line, in a light gray monospace font. The rest of the terminal area is empty and dark.

```
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
```

7. Если что-то не получилось, воспользуйтесь рекомендациями под видео, под которым была указана ссылка на это задание.
8. Если всё получилось, поздравляем! Теперь вы умеете писать методы, вызывающие сами себя!