**Домашнее задание №4.**

**Исп. Герасимова С.М.**

Формулировка задания:

Реализовать класс Телевизор. У класса есть поля, свойства и методы.

Проверить работу в классе App, методе main.

Ожидаемый результат:

1. Создан класс Телевизор;

2. У класса есть поля, свойства и методы. Поля желательно сделать private. Задать новые значения полям класса можно через конструктор.

4. Создан класс App с методом main.

5. В методе main класса App создано несколько экземпляров класса Телевизор.

6. Дополнительно. Задавать параметры класса Телевизор с клавиатуры или случайным числом.

Код задачи:

import java.util.\*;  
  
class Телевизор {  
  
 private String модель;  
 private int диагональ;  
 private int цена;  
  
 public Телевизор(String модель, int диагональ, int цена) {  
 this.модель = модель;  
 this.диагональ = диагональ;  
 this.цена = цена;  
 }  
  
 public String getМодель() {  
 return модель;  
 }  
  
 public int getДиагональ() {  
 return диагональ;  
 }  
  
 public int getЦена() {  
 return цена;  
 }  
  
 public void ВыводИнфы() {  
 System.*out*.println("Модель: " + модель + ", Диагональ: " + диагональ + " дюймов, Цена: " + цена + " руб.");  
 }  
}  
  
public class App {  
 public static void main(String[] args) {  
 Random random = new Random();  
  
 Телевизор телевизор1 = new Телевизор("Samsung", random.nextInt(30)+6, random.nextInt(50000)+10000);  
 Телевизор телевизор2 = new Телевизор("LG", random.nextInt(30) + 6, random.nextInt(50000) + 10000);  
 Телевизор телевизор3 = new Телевизор("Sony", random.nextInt(30) + 6, random.nextInt(50000) + 10000);  
  
 телевизор1.ВыводИнфы();  
 телевизор2.ВыводИнфы();  
 телевизор3.ВыводИнфы();  
 }  
}

Результат в консоли:

