

README файл смотреть в формате md (pdf запасной вариант)

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.

Подробное описание задач – ниже.

Проект

- Первая часть по Linux указана в файле README.md В заголовке "Задание 1" (см.ниже)
 - Вторая часть программы на Java – в папке src
- Всё залито на Github

Задание 1

- 1) Команды операционной системы Linux для создания двух новых директории – «Игрушки_для_школьников» и «Игрушки_для_дошколят»:

```
mkdir Игрушки_для_школьников
mkdir Игрушки_для_дошколят
```

- 2) Создание в директории «Игрушки_для_школьников» текстовые файлы - «Роботы», «Конструктор», «Настольные_игры»

```
cd Игрушки_для_школьников
touch Роботы.txt
touch Конструктор.txt
touch Настольные_игры.txt
```

- 3) Создание в директории «Игрушки_для_дошколят» текстовые файлы «Мягкие_игрушки», «Куклы», «Машинки»

```
cd ..
cd Игрушки_для_дошколят
touch Мягкие_игрушки.txt
touch Куклы.txt
touch Машинки.txt
```

- 4) Объединение 2 директорий в одну «Имя_Игрушки»

```
cd ..
mkdir Имя_игрушки
```

```
mv Игрушки_для_школьников Имя_игрушки
mv Игрушки_для_дошколят Имя_игрушки
```

5) Переименование директории «Имя_Игрушки» в «Игрушки»

```
mv Имя_игрушки Игрушки
```

6) Просмотр содержимого каталога «Игрушки».

```
cd Игрушки
ls
```

7) Установка и удаление snap-пакета.

```
sudo snap install gimp
sudo snap remove gimp
```

8) Добавить произвольную задачу для выполнения каждые 3 минуты (Создание директории и запись в файл

```
crontab -e
1.
Запись в файле:
*/3 * * * * mkdir -p tmp && echo "qqq" >> tmp/qqq
```

Задание 2

Написание программы – розыгрыша игрушек в магазине детских товаров.

функционал программы:

- В программе есть класс "Toy.java" со следующими свойствами:

- id игрушки,
- текстовое название,
- количество
- частота выпадения игрушки (вес)

- Метод добавление новых игрушек addToys(). Возможность изменения веса (частоты выпадения игрушки) setWeight.

- Возможность организовать розыгрыш игрушек.

Следующим образом:

С помощью метода playToy() – мы устраиваем розыгрыш призовой игрушки и записываем в список prizeToy (существует вероятность проигрыша).

Это список призовых игрушек, которые ожидают выдачи.

Существует метод – получения призовой игрушки getToy().

После его вызова – мы удаляем из списка `prizeToy` первую игрушку и сдвигаем список. А эту игрушку записываем в текстовый файл.

Количество игрушек, соответственно, уменьшается на 1.