**План семинара.**

1. **Разработка приложения с простым консольным диалогом** (для подготовки к домашнему заданию):

Требуется разработать консольное приложение, которое:

* в консоли приглашает пользователя ввести целое число;
* проверяет, что введено целое число (**int**); иначе выдается сообщение об ошибке и новое приглашение к вводу числа;
* выдает сообщение о четности/нечетности введенного числа;
* завершает работу при вводе команды “**exit**” (case-insensitive).

Проект должен:

* собираться и работать в IDEA;
* собирать средствами IDEA артифакт - исполняемый **OddEvenApp.jar** , который запускается из командной строки: **java –jar OddEvenApp.jar**

1. Прорешать вопросники (можно выборочно).
2. Если останется время, разобрать примеры:

* sample\_1: использование static и default методов в интерфейсе;
* sample\_2: реализация и использование интерфейсов с одинаковыми методами (default и non-default);
* sample\_3: statically known final constants inline usage and initialization with inheritance;
* sample\_4: statically known constants in inner class static fields (that “is not allowed”);
* sample\_5: accessing outer class variables from inner class;
* sample\_6: пример необходимости final или effectively final в анонимных классах.

1. **Дома**:

* разобрать пример из пакета sample\_7. Пример взят из книги J.Bloch «Effective Java» и показывает (обсуждает) подробности, связанные с методами **equals()** и **hashCode()** класса **java.lang.Object**. См. последние слайды лекции № 5 (методы класса Objcet и далее). См. также Effective Java, ch.3 (Methods common to all objects).
* Прорешать все вопросники, которые есть в материалах семинара.