## Задание 1

Для выполнения этого задания используйте проект из практической работы 4.10, в GitLab — директория ObjectsAndClasses\_Methods.

Внесите следующие изменения в класс **Basket**:

1. Добавьте две статические переменные для хранения общей стоимости и общего количества всех товаров во всех корзинах.
2. Реализуйте статические методы, которые будут увеличивать значения этих переменных при добавлении в корзину новых товаров.
3. Реализуйте статический метод расчёта средней цены товара во всех корзинах. Он должен рассчитывать и возвращать отношение общей стоимости всех корзин к общему количеству всех товаров.
4. Реализуйте статический метод расчёта средней стоимости корзины (отношение общей стоимости всех корзин к количеству корзин).

Названия и типы переменных, а также названия и методов придумайте самостоятельно.

## Задание 2

1. Задание выполняйте в директории “**ObjectsAndClasses\_StaticFinal**” репозитория “java\_basics”.
2. Создайте новый проект и класс **Computer** со свойствами-комплектующими. Класс Computer должен иметь методы, позволяющие менять его комплектующие с помощью сеттеров: процессор, оперативную память, накопитель, экран и клавиатуру.
3. Для каждого такого свойства создайте классы с перечисленными полями (имена классов и полей, а также типы полей придумайте самостоятельно) для хранения следующих сущностей:
   * Процессор:
     + частота;
     + количество ядер;
     + производитель;
     + вес.
   * Оперативная память:
     + тип;
     + объём;
     + вес.
   * Накопитель информации:
     + тип — HDD, SSD;
     + объём памяти;
     + вес.
   * Экран:
     + диагональ;
     + тип (IPS, TN, VA);
     + вес.
   * Клавиатура:
     + тип;
     + наличие подсветки;
     + вес.
4. Все эти классы должны быть иммутабельными (все поля должны быть final). Имена классов и полей, а также типы полей придумайте самостоятельно. **Сам класс Computer иммутабельным быть не должен!**
5. В классе Computer также создайте текстовые поля vendor (производитель) и name (название), задаваемые при создании компьютера (в конструкторе). Они также должны быть final.
6. Реализуйте в классе Computer следующие методы:
   * Метод расчёта общей массы компьютера, возвращающий суммарный вес всех его комплектующих.
   * Геттеры и сеттеры для всех комплектующих компьютера.
   * Метод toString, возвращающий в удобочитаемом формате всю информацию о компьютере и его комплектующих.
7. Напишите в методе main код, который будет создавать несколько компьютеров и выводить в консоль всю информацию о них.