

Промежуточная контрольная работа по блоку специализация

Место в программе

Дается после блока программирования и курсов “Знакомство с языком программирования Python” и “Java: знакомство и как пользоваться базовыми API”.

Информация о работе

Включает в себя два задания: “Приложение заметки” – Урок 1, которое выполняется на ЯП Python и “Магазин игрушек” – Урок 2, которое выполняется на ЯП “Java”.

Задание 2. Магазин игрушек (Java)

Информация о проекте

Необходимо написать проект, для розыгрыша в магазине игрушек. Функционал должен содержать добавление новых игрушек и задания веса для выпадения игрушек.

Как сдавать проект

Для сдачи проекта необходимо создать отдельный общедоступный репозиторий(Github, gitlub, или Bitbucket). Разработку вести в этом репозитории, использовать пул реквесты на изменения. Программа должна запускаться и работать, ошибок при выполнении программы быть не должно. Программа, может использоваться в различных системах, поэтому необходимо разработать класс в виде конструктора

Задание

- 1) Напишите класс-конструктор у которого принимает минимум 3 строки, содержащие три поля id игрушки, текстовое название и частоту выпадения игрушки
- 2) Из принятой строки id и частоты выпадения(веса) заполнить минимум три массива.
- 3) Используя API коллекцию: java.util.PriorityQueue добавить элементы в коллекцию

4) Организовать общую очередь 5) Вызвать Get 10 раз и записать результат в файл

Подсказка:

В метод put передаете последовательно несколько строк

1 2 конструктор;

2 2 робот;

3 6 кукла.

Метод Get должен случайно вернуть либо "2", либо "3" и соответствии с весом.

В 20% случаях выходит единица

В 20% двойка

И в 60% тройка.

Критерии оценки

Приложение должно запускаться, записывать значения в файл.