**Задание 1. Создание класса ArithmeticCalculator, использующего enum-переменную**

* Создайте пустой проект и создайте в нём класс Main с методом main.

* В рамках этого задания вам нужно создать класс, осуществляющий несколько видов арифметических вычислений. При этом сам тип вычисления вы будете передавать в конструктор отдельным параметром типа enum.

* Создайте класс ArithmeticCalculator с двумя полями — int a и int b. Также создайте в этом классе конструктор тоже с двумя параметрами, который будет их сохранять в переменные a и b.

* Создайте Enum Operation с тремя значениями: ADD, SUBTRACT, MULTIPLY. Эти значения будут соответствовать арифметическим операциям — сложению, вычитанию и умножению.

* Реализуйте в классе метод calculate, на вход которого передаётся одна из арифметических операций (объект класса Operation), которую нужно произвести с двумя числами, переданными в конструктор при создании объекта.

* Напишите в методе main класса Main код, который будет проверять работу метода calculate: вызывать его с разными типами операций.

* Запустите получившийся код и убедитесь, что он работает верно.

* Если что-то не получилось, постарайтесь самостоятельно внести исправления в свой код и добиться необходимого результата.

* В случае возникновения трудностей вы, как и всегда в заданиях для самостоятельного выполнения, можете воспользоваться рекомендациями под видео, под которым была указана ссылка на это задание.

* Если всё получилось, поздравляем! Теперь вы умеете работать с переменными типа enum!