 Задание 2. Создайте метод, вызывающий сам себя

1. В предыдущем задании вы создавали проект Methods с классом Main и методом main. Удалите из него метод printCurrentDateTime и его вызов из метода main. Продолжайте работать в этом проекте.
2. Создайте в классе над методом main переменную i, равную 0, и переменную max, равную 10:

|  |
| --- |
| **public static int *i* = 0;**  **public static int *max* = 10;** |

1. Создайте метод iterate:

|  |
| --- |
| **public static void iterate() {**  **}** |

1. Внутри метода iterate напишите код, который будет проверять значение переменной i, и если оно меньше значения переменной max, увеличивать его на единицу, выводить его в консоль и вызывать метод iterate:

|  |
| --- |
| **if (*i* < *max*) {**  ***i* = *i* + 1;**  **System.*out*.println(*i*);**  ***iterate*();**  **}** |

1. В методе main пропишите вызов метода iterate:

|  |
| --- |
| ***iterate*();** |

1. Запустите получившийся код и убедитесь в том, что в консоль выводятся числа от 1 до 10:

|  |
| --- |
| **1**  **2**  **3**  **4**  **5**  **6**  **7**  **8**  **9**  **10** |

1. Если что-то не получилось, воспользуйтесь рекомендациями под видео, под которым была указана ссылка на это задание.
2. Если всё получилось, поздравляем! Теперь вы умеете писать методы, вызывающие сами себя!