Задание 2. Измените существующие и добавьте новые методы в класс

1. В предыдущем задании вы работали в проекте Methods с классами Main и Order. Удалите из метода main класса Main всё содержимое, а класс Order не изменяйте. Продолжайте работать в этом же проекте с этими же классами.

1. Добавьте в класс Order после переменной count переменную totalCost:

|  |
| --- |
| **private int totalCost = 0;** |

1. Добавьте в метод add Products ещё один параметр — общую стоимость добавляемых продуктов: int cost

1. Внутри этого метода допишите добавление переданной в метод стоимости продуктов к переменной totalCost, содержащейся в классе. Сделайте это по аналогии с тем, как к переменной count добавляется значение переменной productsCount.

1. И создайте ещё один метод, который будет возвращать общую стоимость товаров, добавленных в заказ:

|  |
| --- |
| **public int getTotalCost() {**  **return totalCost;**  **}** |

1. В методе main класса Main напишите код, в котором будут создаваться два заказа, в них будут добавляться разные количества товаров разной стоимости, и их количества и стоимости затем будут выводиться в консоль. Пример для одного заказа:

|  |
| --- |
| **Order order1 = new Order();**  **order1.addProducts(201, 40000);**  **order1.addProducts(317, 12000);**  **System.*out*.println(**  **"Количество: " + order1.getProductsCount()**  **);**  **System.*out*.println(**  **"Стоимость: " + order1.getTotalCost()**  **);** |

Имя переменной для второго заказа, а также количества и стоимости добавляемых в него товаров придумайте самостоятельно.

1. Запустите получившийся код и убедитесь, что в консоль верно выводятся общие количества и стоимости товаров, добавленных в оба созданных вами заказа. Для примера выше в консоль должно вывестись следующее:

|  |
| --- |
| **Количество: 518**  **Стоимость: 52000** |

1. Если что-то не получилось, воспользуйтесь рекомендациями под видео, под которым была указана ссылка на это задание.

1. Если всё получилось, поздравляем! Теперь вы умеете изменять уже созданные классы, в том числе добавлять в них переменные, а также изменять существующие и добавлять новые методы.