**Практическое задание 6: (Вебинар №6)**

1 Взять за основу код

interface BuildMaterial{

void build();

}

abstract class Shape {

public void draw() {

//ничего не делаем

}

}

// Класс наследник квадрат

class Square extends Shape implements BuildMaterial {

public void draw() {

System.out.println("Квадрат");

}

@Override

public void build() {

System.out.println("Строим Квадрат");

}

}

// Класс наследник круг

class Сircle extends Shape implements BuildMaterial {

public void draw() {

System.out.println("Круг");

}

@Override

public void build() {

System.out.println("Строим Круг");

}

}

// Класс наследник треугольник

class Triangle extends Shape implements BuildMaterial {

public void draw() {

System.out.println("Треугольник");

}

@Override

public void build() {

System.out.println("Строим Треугольник");

}

}

и реализовать задачу, сделать хранилище стройматериалов, куда сложить стройматриалы такие как Square, Сircle, Triangle и построить дом, при этом сделать проверку, что если хоть одно типа материалов нет, дом не строиться.