1. Сущность Человек. У человека есть имя и возраст. (сущность это или класс, или

абстрактный класс или интерфейс).

2. Имя и возраст человек получает при создании. Считывать с консоли.

3. Сущность Артист. У Артиста есть псевдоним.

4. Сущность Академия Искусств. У нее есть метод "обучить". Принимает человека, возвращает

артиста.

5. Псевдоним артисты получает в академии. Считываем с консоли.

6. В академии человек получает какой-то навык. Типы: танцор, певец, музыкант.

7. Конкретных навыков должно быть минимум 6, по два на каждый тип. К примеру "оперный

певец", "танцор диско", "гитарист".

8. Академия дает рандомный навык. Использовать java.util.Random. Для присвоения

используем оператор switch.

9. Сущность "Концерт". При создании передаем туда массив артистов. Есть два метода:

"представить артистов" и "показать шоу".

10. "Представить артистов" выводит по очереди имена, возраст и псевдонимы всех артистов.

Пример вывода возраста 21 год, 22 года, 25 лет.

11. В методе "Показать шоу" у каждого артиста спрашиваем что он умеет и в зависимости от

этого выполняем действие. Если умеет петь, то поет.

12. Метод "Показать шоу" выводит данные в формате псевдоним + действие. Пример: "Джек

танцует польку", "Ястреб играет на гитаре".

13. Важное условие - должна быть возможность создать такую сущность, которая сможет либо

танцевать, либо петь или играть и не являеться артистом. (занимается этим для себя, не для

сцены)

14. Важное условие - Если кто-то является артистом, то он обязательно должен уметь петь или

танцевать или играть.

15. Есть класс Программа, у нее есть метод main. В мейне создаем 10 человек. Создаем

школу. Обучаем этих людей. Создаем концерт и вызываем его методы.