

Если вам не удалось выполнить задание, сравните получившийся у вас код классов Operation и ArithmeticCalculator с эталонным кодом:

```
public class ArithmeticCalculator {
    private int a;
    private int b;

    public ArithmeticCalculator(int a, int b) {
        this.a = a;
        this.b = b;
    }

    public int calculate(Operation operation) {
        switch (operation) {
            case ADD -> {
                return a + b;
            }
            case SUBTRACT -> {
                return a - b;
            }
            case MULTIPLY -> {
                return a * b;
            }
        }
        return 0;
    }
}
```

```
public enum Operation {
    ADD,
    SUBTRACT,
    MULTIPLY
}
```

Внесите в свой код исправления таким образом, чтобы он точно соответствовал эталонному коду выше.

Пример кода для проверки корректности работы созданного вами класса вы можете написать, например, следующим образом:

```
ArithmeticCalculator calculator =
    new ArithmeticCalculator(56, 12);
System.out.println("Сложение: " +
    calculator.calculate(Operation.ADD));
System.out.println("Вычитание: " +
    calculator.calculate(Operation.SUBTRACT));
System.out.println("Умножение: " +
```

```
calculator.calculate(Operation.MULTIPLY) ;
```

Запустите свой код и убедитесь, что он работает верно. Для примера выше в консоль должен выводиться следующий результат:

```
Сложение: 68  
Вычитание: 44  
Умножение: 672
```

Теперь вы умеете создавать и использовать enum-переменные.