

Задание 1. Создание класса `ArithmeticCalculator`, использующего `enum`-переменную

- В предыдущем задании вы работали в проекте `StaticExperiments`. Удалите из метода `main` класса `Main` содержимое и продолжайте работать в том же проекте.
- В рамках этого задания вам нужно создать класс, осуществляющий несколько видов арифметических вычислений. При этом сам тип вычисления вы будете передавать в конструктор отдельным параметром типа `enum`.
- Создайте класс `ArithmeticCalculator` с двумя полями — `int a` и `int b`. Также создайте в этом классе конструктор тоже с двумя параметрами, который будет их сохранять в переменные `a` и `b`.
- Создайте `Enum Operation` с тремя значениями: `ADD`, `SUBTRACT`, `MULTIPLY`. Эти значения будут соответствовать арифметическим операциям — сложению, вычитанию и умножению.
- Реализуйте в классе метод `calculate`, на вход которого передаётся одна из арифметических операций (объект класса `Operation`), которую нужно произвести с двумя числами, переданными в конструктор при создании объекта.
- Напишите в методе `main` класса `Main` код, который будет проверять работу метода `calculate`: вызывать его с разными типами операций.
- Запустите получившийся код и убедитесь, что он работает верно.
- Если что-то не получилось, постарайтесь самостоятельно внести исправления в свой код и добиться необходимого результата.
- В случае возникновения трудностей вы, как и всегда в заданиях для самостоятельного выполнения, можете воспользоваться рекомендациями под видео, под которым была указана ссылка на это задание.
- Если всё получилось, поздравляем! Теперь вы умеете работать с переменными типа `enum`!