

## Задание 1

1. Создайте класс Arithmetic с двумя переменными — числами типа int.
2. Создайте в этом классе конструктор, принимающий два параметра — тоже числа типа int. В конструкторе сохраняйте переданные параметры в переменных класса.
3. В созданном классе реализуйте методы, вычисляющие различные величины (значения) на основе переменных класса, а именно:
  - сумму чисел;
  - произведения чисел;
  - максимальное из двух чисел;
  - минимальное из двух чисел.

Имена методов придумайте самостоятельно.

## Задание 2

Допишите в класс Basket (проект в репозитории ObjectsAndMethods или, если у вас его нет, скачайте архив, приложенный к заданию):

- Переменную "totalWeight", которая будет содержать общую массу всех товаров, добавленных в корзину:
  - Начальное значение переменной должно быть равно 0.
  - При добавлении в корзину товара методом add() с параметром веса (см. ниже описание этого метода) добавляйте переданный в метод вес к этой переменной.
  - Если вызывается уже существующий в классе метод add(), не содержащий параметр веса (weight), эта переменная не должна изменяться.
- Метод add с дополнительным параметром веса (weight):  
`public void add(String name, int price, int count, double weight)`  
Метод должен переиспользовать существующие методы добавления и добавлять указанный в их параметрах вес товаров к общему весу корзины.
- Метод, который будет возвращать значение массы всех товаров в корзине:  
`public double getTotalWeight()`

<https://github.com/OgarMikeDev/BasketPattern.git>

## Что оценивается

- Выполнены все указанные в заданиях требования по написанию кода в классах `Basket` и `Arithmetic`.
- Имена методов соответствуют действиям, которые они выполняют.
- Имена переменных соответствуют хранимым в них данным.
- Все методы классов работают без ошибок, код компилируется.