**Задание 1.**

Посмотрите данный код и ответьте на вопросы.

public class RefTask {

public static void main(String[] args) {

Integer value = 1;

RefTask.change(value);

System.out.println(value);

}

publib static void change(Integer value) {

value++;

}

Что будет выведено на консоль и почему?

На консоль будет выведена 1 т.к:

* Идет описание класса RefTask.
* Описывается основной метод(точка входа).
* Объявление переменно типа Integer (обертки int) и присваение 1.
* Передаем методу change ссылку value(1)
* Метод change прибавит к значении 1(1+1)
* Вывод на экран зн. переменной value (1)

Не до конца понял этот момент. Если бы value было описана как примитив int. Вывод System.out.println(value); изменился на “2” ?

**Задание 2.**

Посмотрите данный код и ответьте на вопросы.

**public class** ChangeState {  
 **public static class** Claim {  
 **public** String **name**;  
 }  
  
 **public static void** main(String[] args) {  
 Claim claim = **new** Claim();  
 claim.**name** = **"bug"**;  
 *processClaim*(claim);  
 System.***out***.println(claim.**name**);  
 }  
  
 **private static void** processClaim(Claim value) {  
 value.**name** = **"task"**;  
 }  
}

Сколько объектов класс Сlaim создано?

***public static class Claim - 1 класс***

Что будет выведенно на консоль?

***task***

**Задание 3.**

Нужно сделать файл Calculator.java и создать в нем класс Calculator. в классе должно быть внутреннее поле double result. и четыре метода add(double first, double second) по аналогии substruct div multiple. Методы должны быть void. Каждый метод вычисляет арифметическую операцию и записывает ее в поле result.

Добавить второй файл CalcInit. В нем сделать main метод и продемонстрировать использование класса Calculator.