Задача 0. Переробити задачі з попередньої ДЗ (кого це стосується)

1. Створити клас, що дозволяє виконувати такі операції над масивами: знаходження кількості додатних, кількості від’ємних, кількість входжень деякого числа (статичні методи)
2. Створити службове авто (водій, марка, номер). Створити клас таким чином, щоб можна було створити тільки один екземпляр цього класу.
3. Створити клас Нагадувач. Кожні вказані кількості секунд (використати **setInterval**) програма нагадує про якусь подію (це просто текст) і також виводиться порядковий номер скільки раз вже нагадування було. Зробити так, щоб неможна було зробити одночасно декілька об’єктів-нагадувачів. Методи зупинки таймера, метод зміни повідомлення без зупинки таймера.
4. Склад. База товарів, які зберігаються на складі: назва товару, одиниця виміру, кількість, фірма виробник (назва, реєстраційний номер). Організувати реєстрацію/відвантаження товарів, фільтрація за назвою товару, фільтрація за назвою фірми
5. Особиста бібліотека. Картотека домашньої бібліотеки: дані книги (автори (піб, рік народження, короткий опис), назва книги, жанр, видавництво (назва, реєстраційний номер, рік засування)). Реалізувати розділи бібліотеки (спеціальна література, хобі, домашнє господарство і т.д.), походження книги і наявність на даний час. Організувати додавання/вилучення книг та вибір книг за назвою, за ПІБ автора, за видавництвом.
6. Дано два класи MultChecker (клас для перевірки таблиці множення - рандомно генеруються числа, які треба перемножати), AddChecker (клас для перевірки додавання - рандомно генеруються числа у заданому діапазоні, які треба додавати). Обидва класи надсилають результати тестування об'єкту класу Hystory, який зберігає історію тестування у масиві у вигляді об'єктів   
   Приклад.  
   testsList= [  
    {firstNum:1, secondNum:5,opration:’\*’, userAnswer:7, correctAnswer:5},  
    {firstNum:3, secondNum:4,opration:’+’, userAnswer:7, correctAnswer:7},  
   ]  
   Можна створити окремий клас TestData, який описує один такий тест і у якому будуть ці поля.   
   Розробити клас TestManager, який використовуючи ці класи за допомогою таймера періодично генерує якісь N задач (рандомно вибираємо, що опитувати: додавання чи множення) і проводить опитування. Результати тестування додаються в об’єкт History. Зробити так, щоб об'єкт такого класу можна було створити тільки один. Коли зроблено ці N задач вивести усю історію на екран.