

Модифицируйте проект из заданий перед классом множества. Добавьте в ваши классы/интерфейсы как минимум 2 обратных вызова (callback) и 2 события (event).

Про колбэки и события можно прочесть в конце 9-ой лекции и в Интернете.

Если кратко:

Колбэк – делегат, который передаётся в качестве параметра какого-либо метода, и вызывается в конце этого метода, когда он выполнит своё действие.

Событие – аналог свойства (специфичный для делегата), которое хранит делегат. И этот делегат вызывается в определённых местах методов класса, которые характеризуются прохождением какого-либо логического события.