

## №2 Dart Base.

1. Создать иерархию классов в соответствии с вариантом.
2. Создать интерфейс, методы которого должны быть реализованы в одном из классов.
3. Создать абстрактный класс, методы которого должны быть перегружены.
4. Класс должен содержать:
  - Конструктор, именованные конструкторы.
  - Getter,Setter.
  - Static поля, функции.
  - Функции (с именованным параметром, с параметром по умолчанию, с параметром типа функция, с необязательным параметром).
5. Продемонстрировать работу с массивом, коллекцией и множеством.
6. Продемонстрировать работу с continue и break keywords.
7. Продемонстрировать обработку исключений.
8. Соблюдать Dart Code Style.

Вариант представлен тематикой, что означает иерархия интерфейсов классов и т.д. должны быть связаны с этой тематикой. Например: тематика Sneaker, из этого следует что интерфейс будет Sneaker, абстрактный класс NikeFactory и AsicsFactory, классы NikeSneaker и AsicsSneaker.

Вариант	Тематика
1	Developer
2	Food
3	Fashion
4	Shop
5	Transport
6	Music
7	Film
8	Messenger
9	ComputerGame
10	Sport
11	Work
12	Hobbies