**Занятие 3: Некоторые стандартные интерфейсы Java и примеры их использования.**

1. Создать класс календарь (поработать с перечислениями)
2. Практика перечислений :

Создать перечисление фруктов, сравнить их значение в switch case с различным выводом по каждому типу.

1. Разработка игры “быки - коровы” (игрок против компьютера)
   1. Интерфейс взаимодействий Game (должны быть описаны сигнатуры методов start, inputValue,getGameStatus)
   2. Абстрактный класс AbstractGame (который предзаполняет слово компьютера - generateWord(), на основе generateCharList() - который является абстрактным методом)
   3. Статусная модель с помощью перечислений(GameStatus)
   4. Класс ответа Answer
   5. Классы реализующие AbstractGame(предполагается игра на числах,англ буквах, русских буквах)
   6. \* реализовать restart().

**Правила игры:**

Быки и коровы — логическая игра, в ходе которой за несколько попыток один из игроков должен определить, что задумал другой игрок. Варианты игры могут зависеть от типа отгадываемой последовательности — это могут быть числа, цвета, пиктограммы или слова. После каждой попытки задумавший игрок выставляет «оценку», указывая количество угаданного без совпадения с их позициями (количество «коров») и полных совпадений (количество «быков»). Роли участников игры не равнозначны — угадывающий должен анализировать сделанные попытки и полученные оценки, то есть его роль активна. Его партнёр лишь сравнивает очередной вариант с задуманным и выставляет оценку по формальным правилам, то есть его роль пассивна. Для уравновешивания ролей одновременно играют две встречные партии.

Пример (загадываемое слово 1234)

Ввод 1243

Вывод 4 коровы 2 быка