Сначала нарисовать иерархию классов, т.е. спроектировать модель. Можете рисовать в word, visio и даже paint :)

Создать консольное приложение, удовлетворяющее следующим требованиям:

•  Использовать возможности ООП: классы, наследование, полиморфизм, инкапсуляция.

•  Каждый класс должен иметь отражающее смысл название и информативный состав.

•  Наследование должно применяться только тогда, когда это имеет смысл.

•  При кодировании должны быть использованы соглашения об оформлении

кода java code convention.

•  Классы должны быть грамотно разложены по пакетам.

•  Консольное меню должно быть минимальным.

2.  Новогодний подарок.Определить иерархию конфет и прочих сладостей.

Создать несколько объектов-конфет. Собрать детский подарок с определением  его  веса.  Провести  сортировку  конфет  в подарке  на основе  одного

из параметров. Найти конфету в подарке, соответствующую заданному диапазону содержания сахара.

**GiftNewYear**

**bubbles()**

**Chew Interfase**

**weight()**

**weight()**

**weight()**

**sugar()**

**sugar()**

**sugar()**

**BubbleGum**

**ChocolateCandies**

**Sweetmeats**

**weight()**

**sugar()**

**weight()**

**sugar()**

**Sweets**