

Лабораторная №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 |