Практическое задание: **Трекер привычек**  
  
Цель: Создать простое консольное приложение на выбранном вами языке программирования, которое поможет пользователю отслеживать и поддерживать свои привычки.  
  
Основные задачи:  
  
1. Модель данных:  
    - Создайте класс **Habit**, который будет содержать следующие свойства:  
        - Название привычки.  
        - Дата начала отслеживания.  
        - Текущая серия (количество дней подряд, когда привычка выполнялась).  
        - Рекордная серия.  
  
2. Интерфейс пользователя:  
    - Пользователь должен иметь возможность добавлять новые привычки.  
    - Пользователь может отметить, что привычка была выполнена сегодня.  
    - Пользователь может просмотреть список своих привычек и статистику по ним.  
  
3. Логика отслеживания:  
    - Если пользователь отмечает привычку как выполненную несколько дней подряд, увеличивайте текущую серию.  
    - Если пользователь пропускает день, текущая серия обнуляется.  
    - Если текущая серия превышает рекордную, обновите рекордную серию.  
  
4. Сохранение данных:  
    - Данные о привычках должны сохраняться между сессиями работы с программой. Вы можете использовать простое сохранение в текстовый файл.  
  
Дополнительные задачи для более опытных студентов:  
  
1. Напоминания:  
    - Добавьте функцию, которая будет напоминать пользователю о неотмеченных привычках в конце дня.  
  
2. Визуализация:  
    - Создайте график, показывающий выполнение привычки в течение месяца.  
  
3. Группировка привычек:  
    - Дайте возможность группировать привычки по категориям (например, здоровье, учеба, работа).  
  
4. Экспорт статистики:  
    - Реализуйте функцию экспорта статистики по привычкам в формате Excel для дальнейшего анализа. (можно воспользоваться библиотекой EPPLus)  
  
Это задание поможет начинающим разработчикам практиковаться в основах программирования, таких как работа с классами, файлами, базовой логикой программы и взаимодействием с пользователем через консоль.