Практическое задание: **Таймер**

Цель: Создать консольное приложение "Таймер", которое засекает определенное пользователем количество секунд.

Задачи:

1. Запросите у пользователя время в секундах, на которое он хочет установить таймер.

2. Начните обратный отсчет.

3. По истечении времени издайте звуковой сигнал или выводите оповещение на экран.

Дополнительно: Реализуйте возможность ставить таймер на паузу и возобновлять его.