

Interface Output

1. Создать интерфейс **Output** и объявить один метод **print**. Метод **print** на вход принимает строку и ничего не возвращает.

```
public interface Output {  
    void print(String param);  
}
```

2. Создать класс **OutputConstant** который будет реализовывать вывод в консоль статической информации.

```
public class OutputConstant implements Output {  
    public void print(String param) {  
        System.out.println(param);  
    }  
}
```

3. В классе **StartUi** весь статический вывод информации в консоль обозначить как константы. Например:

```
private static final String CONST_DESCRIPTION_TRACKER = "  
    « Tracker ver 1.0 » \n  
    if provides to work with program \n  
    for acountinng of statement";  
  
private static final String CONST_MENU = "  
    1. Show all item. \n  
    2. Add new item. \n  
    3. Search item by id. \n  
    4. Search item by name. \n  
    5. Search item by description. \n  
    6. Remove item by id. \n  
    7. Update item by id. \n  
    8. Add comment by id. \n  
    9. Exit \n";
```

4. Также необходимо в классе **StartUi** создать глобальную переменную **Output output**, в методе **main** создать ссылочную переменную на объект класса **OutputConstant** — **Output output = new OutputConstant();** и передать данную ссылочную переменную в конструктор для инициализации глобальной переменной **Output output**.

***Примечание:** По аналогии с интерфейсом Input.*

Other Interfaces

1. Также в данном задании мы можем "заинтерфейсить", сгруппировав все повторяющиеся действия. А именно:
 - описание действия (вывод всех заявок, поиск все заявок по id и т.д.);
 - выбор действия (вывести все заявки, найти заявку по id и т.д.);
 - само действие.