**Сборник итоговых задач для программистов**

[Java Syntax](https://javarush.ru/quests/QUEST_JAVA_SYNTAX)

[Уровень 5](https://javarush.ru/quests/lectures?quest=QUEST_JAVA_SYNTAX&level=5), Лекция 12

— Здорово, боец!

— Здравия желаю, капитан Бобров!

— У меня для тебя шикарная новость. Вот тебе задания для закрепления полученных навыков. Выполняй их каждый день, и твои навыки будут расти с неимоверной скоростью. Они специально разработаны для выполнения их в Intellij IDEA.

4

Задача

Java Syntax,  5 уровень,  12 лекция

И целой утки мало

В этой программе уже реализован класс «утка», и даже созданы две конкретных утки (два объекта). По аналогии с классом утка, создайте еще парочку категорий животных, а именно — Cat (кошка) и Dog (собака). Выясните, что должен возвращать метод toString в этих классах и создайте каждой твари по паре (в смысле объектов) и выведите их на экран.

8

Задача

Java Syntax,  5 уровень,  12 лекция

Мужчина и женщина

Классы создавать легко и приятно. Давайте почувствуем себя творцами в виртуальной среде и создадим класс Man и класс Woman. Они должны быть созданы внутри класса Solution и быть public static, с полями «имя», «возраст» и «адрес». Еще нужно описать конструкторы со всеми возможными параметрами, ну а после этого можем создавать конкретные объекты.

4

Задача

Java Syntax,  5 уровень,  12 лекция

Том и Джерри

Помните мультфильм «Том и Джерри»? Если вы слишком для этого молоды, Google вам в помощь, и вот зачем: в этом произведении анимационного искусства живет множество котов, мышей и собак. В нашей задаче нужно создать три класса: Dog, Cat, Mouse, в каждом — по три поля, а затем создать объекты этих классов, назвав их именами героев мультфильма.

2

Задача

Java Syntax,  5 уровень,  12 лекция

Вывести на экран сегодняшнюю дату

Иногда программисты сутками сидят у компьютера и теряются во времени. Так что, если вы встретите на улице парня, который спросит вас о том какой сейчас год, это не обязательно Марти МакФлай. Может, он просто слишком долго писал код. Чтобы не теряться, давайте выведем в консоль сегодняшнюю дату в формате «02 11 2016».

8

Задача

Java Syntax,  5 уровень,  12 лекция

Консоль-копилка

Представим, что у нас есть свинья-копилка. В неё можно складывать монетки, пока в какой-то момент вы её не разобьете. Давайте напишем консольный эмулятор такой копилки: будем вводить с клавиатуры числа и складывать их до тех пор, пока не «разобьем» этот процесс специальным словом «сумма». После этого программа должна вывести нам накопленную сумму.

— Те задания были для духов. Для дедушек я добавил бонусные задания повышенной сложности. Только для старослужащих.

2

Задача

Java Syntax,  5 уровень,  12 лекция

Шеф, что-то не пашет

Чужой код — неизведанная земля. Что ждет вас там? Возможно, духовно развитые волки, поющие мантры и кровожадные лани, готовые вцепиться зубами в чье-то горло… Мы вас не пугаем, лишь предупреждаем, что чужой код полон неожиданностей. Давайте покопаемся в программе, которая по идее должна считать сумму двух чисел, и посмотрим, что в ней не так.

4

Задача

Java Syntax,  5 уровень,  12 лекция

Совершенствуем функциональность

Мудрость программиста заключается в следующей фразе: «работает — не трогай!». Но что, если необходимо усовершенствовать функциональность программы? Увы, в 99% случаев таки приходится влезать в чужой код. Что ж, приступим: есть программа, она выводит минимум двух введенных чисел на экран. Перепишите её так, чтобы она делала то же самое для 5 чисел.

8

Задача

Java Syntax,  5 уровень,  12 лекция

Задача по алгоритмам Ӏ Java Syntax: 5 уровень, 12 лекция

Все классические алгоритмы уже давным-давно запрограммированы. Тем не менее, задачки на алгоритмы — очень ценны. Хотя бы тем, что, развивают мышление программиста. В алгоритме поиска максимума ничего сложного и нет. Так что не медлим: пишем программу, в которой задаем положительное целое число n, затем вводим n чисел и находим максимальное среди них.