**Бонусное задание | 12 лекция | 12 уровень**

[Java Core](https://javarush.ru/quests/QUEST_JAVA_CORE)

[Уровень 2](https://javarush.ru/quests/lectures?quest=QUEST_JAVA_CORE&level=2), 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.

3

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

Все мы немного кошки…

Вам было бы приятно, если бы вас называли Пушистиком? А если при этом вы — рыжая гроза района, потерявшая глаз в районной бойне за территорию? Представляете, такой бравый земной кот, главный на улице — и вдруг — Пушистик! Собакам на смех. Помогите коту сохранить гордость, переопределите метод getName.

3

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

Больше не Пушистик

Итак, оказалось, что рыжую бестию, месяцами воевавшую за власть в объединении Семи Дворов и Пятой Проходной, хозяева назвали Пушистиком. Бестия не хочет быть Пушистиком. Нужно поменять исходные данные и переопределить метод setName. Иначе не видать Бестии власти, как своего отражения в зеркале.

3

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

И снова Пушистик…

Так вот. Если вы ещё не знаете, Рыжий хулиганистый кот весьма недоволен тем, что хозяева прозвали его Пушистиком. Один из методов борьбы с несправедливостью жизни — сокрытие фактов. Перед вами есть класс Cat. Напишите метод, который не позволит вывести на экран позорную надпись «Я – пушистик».

3

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

Неведома зверушка

После ядерного взрыва прошло уже 200 лет. Животные и разумные формы жизни вылезли из коллекторов и снова начали плодиться и размножаться. Помогите разумным формам жизни составить каталог оставшихся животных.

7

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

Посетители

В террианский зоопарк прибыла группа туристов с планеты Талли. Оказалось, что в заведении все таблички с названиями были украдены роботами, нуждающимися в металле для лечения. Простим роботов, но напишем метод, который определяет, какой объект в него передали (кот, лев, тигр, бык, корова или просто животное).

3

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

Лазать, летать и бегать

На самом деле то, что мы сейчас с вами делаем, — это самая настоящая затравка для создания компьютерных игр, а точнее, их персонажей, которые бегают, плавают, летают… Так что смелее вперед, создаем интерфейсы движения и добавляем их в классы Тигра, Собаки, Кота и Утки.

3

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

CanFly, CanRun, CanSwim для классов Duck, Penguin, Toad

Рожденный ползать летать не должен? Как бы ни так! Вы здесь — программист, вы и решаете, кто и на что способен. Нужен летающий пингвин или жаба-марафонец? Да пожалуйста, только код внятный напишите. А теперь задание. Добавить интерфейсы движения классам животных. Подробнее — в условии задачи.

3

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

Интерфейсы к классу Human

Человек — очень сложный организм. И программировать его сложно. Но мы попытаемся, хотя бы на начальном уровне. У вас есть класс Human и интерфейсы. Вам нужно добавить как можно больше интерфейсов к классу Human, но так, чтобы он не стал абстрактным классом. Добавлять методы нельзя.

3

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

Родитель класса CTO

Знаете ли вы, откуда берутся станции технического обслуживания? Как и продукты в магазинах, они не самозарождаются в недрах планеты. За ними стоят люди, роботы и маллорианцы. В нашей задаче нужно классу СТО добавить правильного родителя, и сделать это нужно так, чтобы класс перестал быть абстрактным.

3

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

Попадание в десятку

В школе «Яблочко» раньше пользовались пятибалльной системой, теперь перешли на десятибалльную. Вот и у вас есть метод, который печатает цифру пять, а вам нужно, чтобы на экране появлялась десятка. Что вы сделаете? Напишете совершенно новый метод или перегрузите старый?

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

3

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

Ненужные абстракции

В этой задачке — ну просто как в современном искусстве планеты Фифтиз: повсюду ненужные абстракции, а там, где такой подход бы пригодился, главенствует формальный реализм. Как вы уже, наверное, догадались, перед вами — головоломка: нужно расставить ключевые слова abstract правильно, добившись того, что программа скомпилируется.

3

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

Нужно добавить в программу новую функциональность

Крылатый конь Пегас, любимец муз… Даже в программировании должно быть немного поэзии. Ну вот, берем коня, интерфейс полёта, прикручиваем одно к другому и… получаем Пегаса! Пускай это звучит непоэтично… Зато полезно и действенно. Вы ещё здесь? Уже можно решать!

3

Задача

Java Core,  2 уровень,  12 лекция

Изоморфы наступают

Раз мы говорим об упорядоченных изоморфах с планеты Линейный Хаос, значит, мы собираемся решать задачу на знание алгоритмов. Ибо изоморфы без алгоритмов — не изоморфы вовсе. Да и не станут они разговаривать с человеком или роботом, который не может найти минимум в массиве и его позицию. Но вы-то — сможете?