**Бонусное задание | 11 лекция | 3 уровень**

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

[Уровень 3](https://javarush.ru/quests/lectures?quest=QUEST_JAVA_CORE&level=3), Лекция 11

— Здорово, боец!

— Здравия желаю, товарищ генерал!

— 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,  3 уровень,  11 лекция

Некорректные строки

Есть интерфейс Button, полный некорректных строк. Вы, наверное, уже догадались, что вам нужно их удалить оттуда, и при этом не выйти за рамки установленных требований. Желаем удачи на этом поприще!

3

Задача

Java Core,  3 уровень,  11 лекция

The weather is fine

Есть класс Today. В нем нужно реализовать интерфейс Weather и метод getWeatherType, объявленный в интерфейсе Weather. Подумайте, как связан параметр type с методом getWeatherType(). Поскорее приступайте!

8

Задача

Java Core,  3 уровень,  11 лекция

Чтение файла

Пришло новое задание от капитана Боброва: считать с консоли имя файла. Затем вывести в консоль (на экран) содержимое этого файла. В конце не забудьте освободить ресурсы, закрыть поток чтения с файла и поток ввода с клавиатуры.

16

Задача

Java Core,  3 уровень,  11 лекция

Писатель в файл с консоли

Итак, вам нужно записать кое-что в файл. Для этого первым делом вы читаете с консоли имя файла, затем считываете строки до тех пор, пока пользователь не введёт слово exit и, наконец, выводите абсолютно все введённые строки в файл, каждую строчку с новой строки.

8

Задача

Java Core,  3 уровень,  11 лекция

Neo

Давайте инициализируем пользователя номер один по имени Нео. Для этого реализуем интерфейс DBObject в классе User, и метод initializeIdAndName так, чтобы программа работала и выводила на экран «The user's name is Neo, id = 1».

3

Задача

Java Core,  3 уровень,  11 лекция

Исправление ошибок

Корректируем код, который работает совсем не так, как мы хотим, а то и вовсе не работает. Вам предстоит переделать наследование в классах и интерфейсах таким образом, чтобы программа компилировалась и продолжала делать то же самое. При этом класс Hobby должен реализовывать интерфейсы Desire и Dream.

8

Задача

Java Core,  3 уровень,  11 лекция

Интерфейс SimpleObject

В этой задаче вам предстоит создать класс StringObject. А в нём — интерфейс SimpleObject с параметром типа String. Разумеется, при этом программа обязана нормально работать и компилироваться. Вперед!

3

Задача

Java Core,  3 уровень,  11 лекция

Интерфейс Updatable в классе Screen

Капитан Бобров представляет: ещё одна замечательная программа, которую предстоит создать ученикам секретного центра JavaRush! В этот раз вам нужно создать интерфейс Updatable в классе Screen.

3

Задача

Java Core,  3 уровень,  11 лекция

Один метод в классе

В этой задачке вам нужно реализовать наследование класса Fox от интерфейса Animal. Удалять методы нельзя, но при этом нужно поменять код так, чтобы в классе Fox был только один метод — getName.

3

Задача

Java Core,  3 уровень,  11 лекция

Компиляция программы

У вас есть просто лисица и её наследница, большая лисица. Исправьте классы Fox и BigFox так, чтобы программа компилировалась. Задача не предполагает создания экземпляров базового класса. Метод main тоже лучше не трогать.

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

16

Задача

Java Core,  3 уровень,  11 лекция

Сортировка четных чисел из файла

Если упорядоченный изоморф не уверен в трезвости другого упорядоченного изоморфа, он просит его пройти простенький тестик: сначала ввести имя файла с консоли, прочитать из него набор чисел, а затем вывести на консоль только четные, отсортированные по возрастанию. Получится?

16

Задача

Java Core,  3 уровень,  11 лекция

Репка

Классическая террианская сказка рассказывает о любопытном механизме извлечения чрезмерно разросшихся корнеплодов из грунта. В научных работах он известен как «Babka za Dedku». Предлагаем вам углубиться в это земное ноу-хау и реализовать интерфейс RepkaItem в классе Person и метод, который выводит фразу типа ‘name за person‘

16

Задача

Java Core,  3 уровень,  11 лекция

Битва роботов

Юный робот решил запрограммировать сам себя на бой с другим роботом по имени Сгибальщик-2. Однако до конца дела пока не довёл. Теперь это ваша проблема… Ох, простите, ваша задача. Впрочем, не стоит беспокоиться: битвы роботов отличаются от драк тех, кто из плоти и крови ещё и своей логичностью.