**Задачи на sleep**

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

[Уровень 6](https://javarush.ru/quests/lectures?quest=QUEST_JAVA_CORE&level=6), Лекция 7

— Привет, Амиго!

4

Задача

Java Core,  6 уровень,  7 лекция

Часы

Классические террианские часы делают "тик-так". И в нашей программе они должны звучать так же. Разберитесь, что делает программа и реализуйте логику метода printTikTak. Через первые полсекунды метод должен выводить фразу Tik в консоль, через вторые полсекунды — Tak.

9

Задача

Java Core,  6 уровень,  7 лекция

Stopwatch (Секундомер)

Реализуйте логику метода doStep так, чтобы учитывалась скорость бегуна. Метод getSpeed() в классе Runner показывает, сколько шагов в секунду делает бегун. Нужно, чтобы бегун действительно делал заданное количество шагов в секунду. Если Иванов делает 4 шага в секунду, то за 2 секунды он сделает 8 шагов. Если Петров делает 2 шага в секунду, то за 2 секунды он сделает 4 шага.

9

Задача

Java Core,  6 уровень,  7 лекция

Big Ben clock

"В Лондоне полночь", — говорит дядюшка Бэн. Заставьте его говорить программно. Разберись, что делает программа и реализуйте логику метода printTime так, чтобы каждую секунду выдавалось время начиная с установленного в конструкторе.

9

Задача

Java Core,  6 уровень,  7 лекция

Обратный отсчет

1. Разберись, что делает программа. 2. Реализуй логику метода printCountdown так, чтобы программа каждые полсекунды выводила объект из переменной list. Выводить нужно в обратном порядке - от переданного в Countdown индекса до нуля. Пример: Передан индекс 3 Пример вывода в консоль: Строка 2 Строка 1

4

Задача

Java Core,  6 уровень,  7 лекция

Аэропорт

1. Разберись, что делает программа. 2. Исправь метод takingOff(взлет) - сейчас он работает оооочень долго. Взлет должен занимать 100 миллисекунд. 3. Реализуй метод waiting по аналогии с методом takingOff.