



Prática 4 - Bag

Nessa atividade prática, deverá criar uma classe Bag que nos permita armazenar uma coleção desordenada de objetos, na qual ao extraí-los, todos tenham a mesma probabilidade de serem escolhidos.

No código abaixo estão os métodos a criar e uma explicação de como devem funcionar.

```
import java.util.List;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        Bag myBag = new Bag();

        //PutInBag(String items) deve aceitar e guardar uma coleção de Objects

        myBag.PutInBag(getItems());

        //TakeFromBag() deve remover e retornar um elemento aleatório da Bag

        System.out.println(myBag.TakeFromBag());
    }

    private static List<String> getItems() {
        return List.of(
            "Pen",
            "Book",
            "Laptop",
            "Powerbank",
            "Keys"
        );
    }
}
```