1. [Development and Build Tools](https://elearn.epam.com/courses/course-v1:RD_CIS+BDT_RUS+0122/course/)

Написать программу, которая принимает из командной строки последовательность символов (строку) в качестве аргумента и выводит в консоль максимальное количество неодинаковых последовательных символов в строке

1. [Basic of .NET Framework and C#](https://elearn.epam.com/courses/course-v1:RD_CIS+BNFC_RU+0122/course/)

Написать программу, принимающую из командной строки целое число в десятичной системе, и основание новой системы счисления (от 2 до 20), вывести в консоль преобразованное в эту систему исходное число.

1. Interfaces and abstract classes

(Flight)

Создать структуру "Координата", определяющую 3D координаты некоторого объекта (положительные числа). Определить интерфейс IFlyable с методами FlyTo(новая точка), GetFlyTime(новая точка). Создать классы "Птица", "Самолет", "Дрон", реализующие данный интерфейс и содержащие как миминум поле "Текущее положение".

Использовать следующие предположения: птица летит все расстояние с постоянной скоростью в диапазоне 0-20 км/ч (заданной случайно), самолет увеличивает скорость на 10 км/ч каждые 10 км полета от начальной скорости 200 км/ч., дрон зависает в воздухе каждые 10 минут полета на 1 минуту. Исходя из задачи, ввести дополнительные ограничения(например, невозможность полета дрона на дальность более чем на 1000 км). Методы и введенные ограничения описать в комментариях.

1. [OOP](https://elearn.epam.com/courses/course-v1:RD_CIS+OOP_RUS+0122/course/)

Для создания программы по управлению автопарком нужно реализовать следующие сущности в виде отдельных классов: "Двигатель"(включает в себя поля мощность, объем, тип, серийный номер), "Шасси"(количество колес, номер, допустимая нагрузка), "Трансмиссия" (тип, количество передач, производитель).

С использованием этих классов реализовать сущности "Легковой автомобиль", "Грузовик", "Автобус", "Скутер" (отличающиеся уникальными полями), и обеспечить вывод полной информации об объектах этих типов.

1. Collections
2. Заполнить единую коллекцию, содержащую объекты типа "Грузовик", "Легковой автомобиль", "Автобус", "Скутер" (из предыдущего задания по ООП) с различными значениями полей.
3. Записать в соответствующие XML файлы следующую информацию:

* Полную информацию о всех транспортных средствах, объём двигателя которых больше чем 1.5 литров;
* Тип двигателя, серийный номер и его мощность для всех автобусов и грузовиков;
* Полную информацию о всех транспортных средствах, сгруппированную по типу трансмиссии.

1. ObjectOrientedDesignPrinciples

Напишите программу, принимающую из консоли следующую информацию об автомобиле: марка, модель, количество, стоимость одной единицы. После ввода наименований автомобилей, программа должна запросить у пользователя команду. При получении команд программа должна выдать следующую информацию:

count types - количество марок автомобилей;

count all - общее количество автомобилей;

average price - средняя стоимость автомобиля;

average price type - средняя стоимость автомобилей каждой марки (марка задается пользователем), например average price volvo

При получении команды exit программа должна завершиться. Использовать паттерны проектирвоания Singleton, Command