

2. Создайте в этом классе конструктор, принимающий два параметра — тоже числа типа `int`. В конструкторе сохраняйте переданные параметры в переменных класса.
3. В созданном классе реализуйте методы, вычисляющие различные величины (значения) на основе переменных класса, а именно:
 - сумму чисел;
 - произведения чисел;
 - максимальное из двух чисел;
 - минимальное из двух чисел.

Имена методов придумайте самостоятельно.

Задание 2

Допишите в класс `Basket` (проект в репозитории `ObjectsAndMethods` или, если у вас его нет, скачайте архив, приложенный к заданию):

- Переменную `totalWeight`, которая будет содержать общую массу всех товаров, добавленных в корзину:
 - Начальное значение переменной должно быть равно 0.
 - При добавлении в корзину товара методом `add()` с параметром веса (см. ниже описание этого метода) добавляйте переданный в метод вес к этой переменной.
 - Если вызывается уже существующий в классе метод `add()`, не содержащий параметр веса (`weight`), эта переменная не должна изменяться.
- Метод `add` с дополнительным параметром веса (`weight`):

```
public void add(String name, int price, int count, double weight)
```

Метод должен переиспользовать существующие методы добавления и добавлять указанный в их параметрах вес товаров к общему весу корзины.
- Метод, который будет возвращать значение массы всех товаров в корзине:

```
public double getTotalWeight()
```

Что оценивается

- Выполнены все указанные в заданиях требования по написанию кода в классах `Basket` и `Arithmetic`.
- Имена методов соответствуют действиям, которые они выполняют.
- Имена переменных соответствуют хранимым в них данным.
- Все методы классов работают без ошибок, код компилируется.