**Описание программы**

Программа написана на языке Java и состоит из одного исполняемого файла task1.jar.

**Запуск тестового примера**

Для запуска программы необходимо выполнить следующую команду:

*java –jar task1.jar символьная\_строка*

здесь *символьная\_строка –* любая последовательность символов.

Пример запуска:

*java –jar task1.jar lknlknjnjn*

**Описание**

**Состав исходных файлов**

|  |  |
| --- | --- |
| RunSymbolCounter.java | Запуск программы |
| SymbolCounter.java | Поиск уникальных символов |
| SymbolCounterTest.java | Набор тестов для SymbolCounter на уровне исходных кодов |

SymbolCounter.java содержит один одноименный класс, который имеет три метода:

**public** **int** getNumberUniqueSymbol(String testString) – возвращает число уникальных символов, в передаваемой строке

**public** **void** clearSimbolList() – сбрасывает информацию о встреченных символах

**public** **void** saveState() – сохраняет свое состояние на диск.

**Использование**

Для работы с классом необходимо вызвать конструктор. В этот момент произойдет поиск файла с текущим состоянием от прошлого запуска и, при его обнаружении, его загрузка. После это можно вызывать метод getNumberUniqueSymbol. Для очистки состояния необходимо вызвать clearSimbolList. При завершении работы с классом для сохранения его состояния необходимо вызвать метод saveState.

**Тестирование**

Для проверки работоспособности класса необходимо использовать фреймворк TestNG, и выполнить с его помощью набор тестов, содержащихся в файле SymbolCounterTest.java. Либо запустить тестовый пример.