**Задание**

*Предметная область*: Магазин проката спортивных товаров

*Исходные данные*:

1. В качестве класса, хранящего единицу товара, используйте класс SportEquipment. (Если необходимо, расширьте иерархию спортивного снаряжения).

**public** **class** SportEquipment {

**private** Category category;

**private** String title;

**private** **int** price;

}

1. При формировании данных о товарах, которые пользователь взял в прокат, используйте класс RentUnit.

**public** **class** RentUnit {

**private** SportEquipment[] units;

}

1. Для хранения всех товаров, доступных для проката в магазине, используйте класс Shop.

**public** **class** Shop {

**private** Map<SportEquipment, Integer> goods;

// Map-value - количество определенного товара

}

1. При запуске приложения инициализируйте объект класса Shop данными из файла.
2. Напишите код, позволяющий взять клиенту до 3-х единиц из проката.

- Учтите необходимость хранения магазином информации об отданных в прокат товарах.

- Учтите необходимость поиска требуемой еденицы в магазине.

1. Реализуйте возможность вывода на консоль отчета о товарах, которые были отданы в прокат, и о товарах, которые сейчас находятся в магазине.

Следуйте требованиям Java Code Convention при написании кода.

Результат решения задания в виде ссылки на репозиторий (GitHub/Bitbucket) необходимо прислать не позднее, чем за 2 часа до техничнского интервью следующим адресатам: [Ihar\_Blinou@epam.com](mailto:Ihar_Blinou@epam.com); [Olga\_Smolyakova@epam.com](mailto:Olga_Smolyakova@epam.com); [Sviatlana\_Zakharenka@epam.com](mailto:Sviatlana_Zakharenka@epam.com).

Тема письма **обязательно** [Java\_Training] Name\_Surname.