

Задача за упражнение 3, при доц. Николов

- I. Да се състави клас Console за въвеждане на данни от конзолния вход, извеждане на съобщения на конзолния изход, четене на входни данни от тип низ, цяло число, реално число и др.

Подзадачи:

1) Четене на ред от входа, напр:

1.1) `public static String readLine()`

1.2) `public static String readLine(String prompt)`

2) Извеждане на съобщение на конзолния изход

`public static void printPrompt(String prompt)`

3) Използвайки `<wrapper>.parse...` да се имплементират статични методи за избраните типове данни:

3.1) `int`, например:

`public static int readInt(String prompt)`

3.2) `long`, например:

`public static long readLong(String prompt)`

3.3) `double`, например:

`public static double readDouble(String prompt)`

3.4) `String`, например:

`public static String readString(String prompt)`

- II. Да се промени клас `ColorRectangle` в двумерното пространство:

Конструктор:

1) Подразбиращ се- да се зарежда от `Console`

2) В `main(String[] args)` да се тества създаването:

2.1) Създава обекти с данни от конзолен вход, извежда:

2.2) Измества по X и Y, въведени от вход извежда,

2.3) Проверява за еквивалентност,извежда

2.4) Образува сечение на правоъгълниците,извежда площ на резултата

2.5) Образува обединение на правоъгълниците,извежда площ на резултата

2.6) Проверява въведена от потребителя точка дали е в правоъгълниците,извежда резултат.

- III. Да се състави (промени) клас `Color`:

1) Подразбиращ се конструктор - да се зарежда от `Console`, като се четат 3-те съставни цвята.

2) В `main(String[] args)` да се тества създаването с новия конструктор