**Задание**: Необходимо расширить построенную объектную структуру с внедрением внутренних классов.

**Рекомендации к выполнению:**

Для изменения ранее созданной программы необходимо классы, являющиеся зависимыми от класса-предка представить как внутренние классы. Например, класс «Mouse» класса «Computer» можно преобразовать во внутренний класс:

public class Computer {

            class Mouse {

            int id;

            void GetPosition() {

            }

            }

            int id;

            Mouse mouse;

            void GetDataFromFleshka() {

            }

}

**Предыдущее задание:**

public class lab {

           public static void main (String args[]) {

 // Монитор, который можно подключить к компьютерам

 Monitor monitor = new Monitor();

                        Computer comp = new Computer(monitor, true);

                       comp.GetProgramFromKeyBoard();

 comp.ShowProgram();

                        comp.ShowMousePosition();

 ExtDevice extDevice = new ExtDevice(); // Внешнее устройство

 comp.ConnectExtDevice(extDevice);

            }

}

class Computer {

            public int id; // Номер компьютера

 public int room; // Аудитория

 Box box; // Системный блок

 Monitor monitor; // Монитор

            Mouse mouse; // Мышка

            KeyBoard keyboard; // Клавиатура

 ExtDevice extDevice; // Внешнее устройство

            Computer (Monitor monitor, boolean isMouse) {

 box = new Box();

 this.monitor = monitor;

 if (isMouse)

                        mouse = new Mouse();

                        keyboard = new KeyBoard();

            }

            void GetProgramFromKeyBoard() {

                        keyboard.GetProgram();

            }

 void ShowProgram() {

 monitor.ShowProgram();

 }

            void ShowMousePosition() {

                        mouse.GetX();

 mouse.GetY();

            }

 // Подключает внешнее устройство

 void ConnectExtDevice(ExtDevice extDevice) {

 this.extDevice = extDevice;

 }

}

 class Box {

            private int boxNumber; // Номер системного блока

            void SetBoxNumber(int boxNumber) {

                        this.boxNumber = boxNumber;

            }

            int GetBoxNumber() {

                        System.out.println("Box.GetBoxNumber()");

                        return boxNumber;

            }

}

class Monitor {

            private String program; // Текст программы для отображения

            void SetProgram(String program) {

                        this.program = program;

            }

            void ShowProgram() {

                        System.out.println(program);

            }

}

class Mouse {

            private int x, y;

            int GetX() {

                        System.out.println("Mouse.GetX()");

 return x;

            }

            int GetY() {

                        System.out.println("Mouse.GetY()");

 return y;

            }

            void SetPosition(int x, int y) {

                        this.x = x;

                        this.y = y;

            }

}

class KeyBoard {

            private String program; // Текст программы

            void SetProgram(String program) {

                        this.program = program;

            }

            String GetProgram() {

                        System.out.println("KeyBoard.GetProgram()");

                        return program;

            }

}

class ExtDevice {

            private String name; // Название внешнего устройства

            void SetName(String name) {

                        this.name = name;

            }

            String GetName() {

                        System.out.println("ExtDevice.GetName()");

                        return name;

            }

}