

Wariant 510

- Stwórz pakiet `com.adventure.park` i umieść w nim oddzielne pliki dla poniższych klas.
- Stwórz klasę `Attraction` z prywatnym polem `duration` (typu `int`, pol. czas trwania w minutach).
- Zaimplementuj konstruktor przyjmujący jeden argument odpowiadający polu klasy. Nazwa parametru powinna być identyczna jak nazwa pola.
- Dodaj metody dostępne (getter i setter).
- Zapewnij walidację czasu trwania atrakcji, aby był on w przedziale od 5 do 60 minut (włącznie). W konstruktorze, w przypadku podania nieprawidłowej wartości, ustaw czas trwania na najbliższą dopuszczalną granicę przedziału. W setterze, jeśli wartość jest poza dozwolonym przedziałem, metoda nie powinna wprowadzać zmian.
- Stwórz klasę `TestAttraction` z metodą `main`. W metodzie `main` stwórz obiekt klasy `Attraction` i przetestuj wszystkie metody dostępne.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 511

Wykonaj poniższe czynności:

- Stwórz pakiet `com.holiday.akt` i umieść w nim oddzielne pliki dla poniższych klas.
- Stwórz klasę `Trip` z prywatnym polem `price` (typu `double`).
- Zaimplementuj konstruktor przyjmujący jeden argument odpowiadający polu klasy. Nazwa parametru powinna być identyczna jak nazwa pola.
- Dodaj metody dostępne (getter i setter).
- Zapewnij walidację ceny, aby mieściła się w przedziale od 100 do 200 (włącznie). W konstruktorze, w przypadku podania błędnej wartości, ustaw wartość na najbliższą dopuszczalną granicę przedziału. W setterze, jeśli wartość jest nieprawidłowa, metoda nie powinna nic zmieniać.
- Stwórz klasę `TestTrip` z metodą `main`. W tej metodzie wywołaj każdą z metod zdefiniowanych w klasie `Trip` co najmniej raz.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 512

Wykonaj poniższe czynności:

- Stwórz pakiet `com.education.course` i umieść w nim oddzielne pliki dla poniższych klas.
- Stwórz klasę `Module` z prywatnym polem `points` (typu `int`, pol. punkty do zdobycia w kursie).
- Zaimplementuj konstruktor przyjmujący jeden argument odpowiadający polu klasy. Nazwa parametru powinna odpowiadać nazwie pola.
- Dodaj metody dostępne (getter i setter).
- Zapewnij walidację liczby punktów dla modułu, aby znajdowała się w przedziale od 3 do 30 (włącznie). W konstruktorze, w przypadku podania wartości spoza dozwolonego przedziału, ustaw liczbę punktów na najbliższą dopuszczalną wartość. W setterze, jeśli wartość nie jest właściwa, metoda nie powinna wprowadzać zmian.
- Stwórz klasę `TestModule` z metodą `main`. W tej metodzie utwórz instancję klasy `Module` i wywołaj każdą z jej metod dostępnych przynajmniej raz.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.