

## Wariant 706

- Stwórz nowy projekt i w nim pakiet `pl.edu.uwm.bicycles`. Utwórz oddzielne pliki dla klas, które zostaną opisane poniżej.
- Zaprojektuj klasę `Bicycle` z prywatnym polem `speed` (typu `double`, pol. prędkość).
- Zaimplementuj konstruktor parametryczny, który inicjalizuje pole `speed` wartością przekazaną jako argument.
- Nadpisz metody `equals` i `hashCode()`, tak aby porównywały obiekty na podstawie pola `speed`.
- Utwórz klasę `TestBicycle` z metodą `main`. W metodzie `main` przetestuj działanie metod `equals` i `hashCode()` dla różnych instancji klasy `Bicycle`.

Zadanie należy umieścić na pendrive. Cały projekt ma być spakowany jako archiwum zip. Nazwa według schematu `NUMERWARIANTU_NUMERALBUMU.zip` np. `602_123456.zip`.

## Wariant 707

- Stwórz projekt z pakietem `pl.edu.uwm.books` i umieść w nim oddzielne pliki dla różnych klas.
- Zaprojektuj klasę `Book` z prywatnym polem `isbn` (typu `String`, pol. międzynarodowy numer książki).
- Zaimplementuj konstruktor parametryczny, który przypisuje wartość pola `isbn` na podstawie przekazanego argumentu.
- Nadpisz metody `equals` i `hashCode()`, aby porównywały obiekty na podstawie pola `isbn`.
- Stwórz klasę `TestBook` z metodą `main`, w której zostanie sprawdzone działanie metod `equals` i `hashCode()` dla instancji klasy `Book`.

Zadanie należy umieścić na pendrive. Cały projekt ma być spakowany jako archiwum zip. Nazwa według schematu `NUMERWARIANTU_NUMERALBUMU.zip` np. `602_123456.zip`.

## Wariant 708

- Utwórz nowy projekt z pakietem `pl.edu.uwm.smartphones` i oddzielnymi plikami dla opisanych klas.
- Zaprojektuj klasę `Smartphone` z prywatnym polem `model` (typu `String`).
- Zaimplementuj konstruktor parametryczny, który ustawi wartość pola `model` na podstawie otrzymanego argumentu.
- Nadpisz metody `equals` i `hashCode()`, tak aby porównywały obiekty na podstawie pola `model`.
- Stwórz klasę `TestSmartphone` z metodą `main`, w której zostaną przetestowane metody `equals` i `hashCode()` na różnych instancjach klasy `Smartphone`.

Zadanie należy umieścić na pendrive. Cały projekt ma być spakowany jako archiwum zip. Nazwa według schematu `NUMERWARIANTU_NUMERALBUMU.zip` np. `602_123456.zip`.