

Wariant 255

- Utwórz pakiet `mediaLibrary` dla realizacji poniższych zadań.
- Napisz klasę `Movie`, która zawiera pola: `title` (typu `String`), `director` (typu `String`), `yearReleased` (typu `int`) i `genre` (typu `String`). Zaimplementuj interfejs `Comparable` w taki sposób, aby obiekty klasy `Movie` były sortowane rosnąco według roku wydania.
- W klasie `TestMovie` stwórz tablicę 5 obiektów klasy i posortuj ją według sprecyzowanego kryterium.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 256

- Utwórz pakiet `musicCollection` dla realizacji poniższych zadań.
- Napisz klasę `Album`, która zawiera pola: `name` (typu `String`), `artist` (typu `String`), `yearPublished` (typu `int`) i `genre` (typu `String`). Zaimplementuj interfejs `Comparable` w taki sposób, aby obiekty klasy `Album` były sortowane alfabetycznie według nazwy artysty.
- W klasie `TestAlbum` stwórz tablicę 5 obiektów klasy i posortuj ją według sprecyzowanego kryterium.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 257

- Utwórz pakiet `gameArchive` dla realizacji poniższych zadań.
- Napisz klasę `VideoGame`, która zawiera pola: `title` (typu `String`), `developer` (typu `String`), `yearReleased` (typu `int`) i `platform` (typu `String`). Zaimplementuj interfejs `Comparable` w taki sposób, aby obiekty klasy `VideoGame` były sortowane malejąco według roku wydania.
- W klasie `TestVideoGame` stwórz listę tablicową 5 obiektów klasy i posortuj ją według sprecyzowanego kryterium.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 258

- Utwórz pakiet `gameLibrary` dla realizacji poniższych zadań.
- Napisz klasę `VideoGame`, która zawiera pola: `name` (typu `String`), `developer` (typu `String`) i `rating` (typu `double`). Zaimplementuj interfejs `Comparable` w taki sposób, aby obiekty klasy `VideoGame` były sortowane rosnąco według oceny.
- W klasie `TestVideoGame` stwórz listę tablicową 5 obiektów klasy `VideoGame` i posortuj ją według sprecyzowanego kryterium.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 259

- Utwórz pakiet `vehicleRegistry` dla realizacji poniższych zadań.
- Napisz klasę `Vehicle`, która zawiera pola: `model` (typu `String`), `manufacturer` (typu `String`) i `maxSpeed` (typu `int`). Zaimplementuj interfejs `Comparable` w taki sposób, aby obiekty klasy `Vehicle` były sortowane malejąco według maksymalnej prędkości.
- W klasie `TestVehicle` stwórz tablicę 5 obiektów klasy `Vehicle` i posortuj ją według sprecyzowanego kryterium.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.