

Wariant 261

- Utwórz pakiet `bookCollection` dla realizacji poniższych zadań.
- Napisz klasę `Book`, która zawiera pola: `title` (typu `String`), `author` (typu `String`), `yearPublished` (typu `int`) i `genre` (typu `String`). Zaimplementuj interfejs `Comparable` w taki sposób, aby obiekty klasy `Book` były sortowane malejąco według roku publikacji.
- W klasie `TestBook` stwórz listę tablicową 5 obiektów klasy `Book` i posortuj ją według sprecyzowanego kryterium.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 262

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

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 263

- Utwórz pakiet `videoGames` dla realizacji poniższych zadań.
- Napisz klasę `Game`, która zawiera pola: `title` (typu `String`), `developer` (typu `String`), `yearReleased` (typu `int`) i `genre` (typu `String`). Zaimplementuj interfejs `Comparable` w taki sposób, aby obiekty klasy `Game` były sortowane rosnąco według gatunku.
- W klasie `TestGame` stwórz listę tablicową 5 obiektów klasy `Game` i posortuj je według sprecyzowanego kryterium.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 264

- Utwórz pakiet `sportsTeamManager` dla realizacji poniższych zadań.
- Napisz klasę `SportsTeam`, która zawiera pola: `teamName` (typu `String`), `coachName` (typu `String`) i `winRate` (typu `double`). Zaimplementuj interfejs `Comparable` w taki sposób, aby obiekty klasy `SportsTeam` były sortowane malejąco według wskaźnika wygranych (`winRate`).
- W klasie `TestSportsTeam` stwórz listę tablicową 5 obiektów klasy `SportsTeam` i posortuj ją według sprecyzowanego kryterium.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 265

- Utwórz pakiet `athleteTracker` dla realizacji poniższych zadań.
- Napisz klasę `Athlete`, która zawiera pola: `name` (typu `String`), `sport` (typu `String`) i `personalBest` (typu `double`). Zaimplementuj interfejs `Comparable` w taki sposób, aby obiekty klasy `Athlete` były sortowane rosnąco według ich najlepszego wyniku (`personalBest`).
- W klasie `TestAthlete` stwórz tablicę 5 obiektów klasy `Athlete` i posortuj ją według sprecyzowanego kryterium.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.