

Wariant 731

- Stwórz nowy projekt a w nim pakiet `pl.edu.uwm.store` i umieść w nim oddzielne pliki dla poniższych klas.
- Stwórz klasę `Store` z prywatnym polem `revenue` (typu `double`, pol. przychód).
- Zaimplementuj konstruktor parametryczny ustawiający pole klasy z argumentu.
- Nadpisz metodę `equals` i `hashCode()`, tak aby porównywała obiekty według pola w klasie.
- Stwórz klasę `TestStore` z metodą `main`. W metodzie `main` sprawdź działanie metod `equals` i `hashCode()`.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 732

- Stwórz nowy projekt a w nim pakiet `pl.edu.uwm.games` i umieść w nim oddzielne pliki dla poniższych klas.
- Stwórz klasę `Game` z prywatnym polem `maxPlayers` (typu `int`, pol. maksymalna liczba graczy).
- Zaimplementuj konstruktor parametryczny ustawiający pole klasy z argumentu.
- Nadpisz metodę `equals` i `hashCode()`, tak aby porównywała obiekty według pola w klasie.
- Stwórz klasę `TestGame` z metodą `main`. W metodzie `main` sprawdź działanie metod `equals` i `hashCode()`.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 733

- Stwórz nowy projekt a w nim pakiet `pl.edu.uwm.beverages` i umieść w nim oddzielne pliki dla poniższych klas.
- Stwórz klasę `Beverage` z prywatnym polem `sugarContent` (typu `double`, pol. zawartość cukru).
- Zaimplementuj konstruktor parametryczny ustawiający pole klasy z argumentu.
- Nadpisz metodę `equals` i `hashCode()`, tak aby porównywała obiekty według pola w klasie.
- Stwórz klasę `TestBeverage` z metodą `main`. W metodzie `main` sprawdź działanie metod `equals` i `hashCode()`.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 734

- Stwórz nowy projekt a w nim pakiet `pl.edu.uwm.clothing` i umieść w nim oddzielne pliki dla poniższych klas.
- Stwórz klasę `Clothing` z prywatnym polem `fabricQuality` (typu `double`, pol. jakość materiału).
- Zaimplementuj konstruktor parametryczny ustawiający pole klasy z argumentu.
- Nadpisz metodę `equals` i `hashCode()`, tak aby porównywała obiekty według pola w klasie.
- Stwórz klasę `TestClothing` z metodą `main`. W metodzie `main` sprawdź działanie metod `equals` i `hashCode()`.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.