

Wariant 913

- Utwórz pakiet `org.sports.football` i w nim klasy lub rekordy.
- Stwórz rekord `Player` z polami `name` (`String`), `position` (`String`), `goalsScored` (`int`).
- Dodaj do rekordu konstruktor kompaktowy. Jeśli `name` jest nullem, konstruktor powinien przypisywać wartość `"Unknown Player"`.
- Utwórz klasę `TestPlayer` z metodą `main`, gdzie utworzysz obiekty klasy `Player`, używając obu konstruktorów. Wywołaj metody `getter`y, `toString`, `equals` i `hashCode`.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 914

- Utwórz pakiet `org.sports.basketball` i w nim klasy lub rekordy.
- Stwórz rekord `Team` z polami `teamName` (`String`), `wins` (`int`), `losses` (`int`).
- Dodaj do rekordu konstruktor kompaktowy. Jeśli `teamName` jest nullem, konstruktor powinien przypisywać wartość `"Unknown Team"`.
- Utwórz klasę `TestTeam` z metodą `main`, gdzie utworzysz obiekty klasy `Team`, używając obu konstruktorów. Wywołaj metody `getter`y, `toString`, `equals` i `hashCode`.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 915

- Utwórz pakiet `org.sports.tennis` i w nim klasy lub rekordy.
- Stwórz rekord `Racket` z polami `brand` (`String`), `weight` (`double`), `isForBeginners` (`boolean`).
- Dodaj do rekordu konstruktor kompaktowy. W przypadku, gdy `brand` jest nullem, konstruktor powinien przypisywać wartość `"Generic"`.
- Utwórz klasę `TestRacket` z metodą `main`, gdzie utworzysz obiekty klasy `Racket`, używając obu konstruktorów. Wywołaj metody `getter`y, `toString`, `equals` i `hashCode`.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 916

- Utwórz pakiet `org.sports.running` i w nim klasy lub rekordy.
- Stwórz rekord `Shoe` z polami `model` (`String`), `size` (`int`), `isTrailRunningShoe` (`boolean`).
- Dodaj do rekordu konstruktor kompaktowy. Jeśli `model` jest nullem, konstruktor powinien przypisywać wartość `"Standard Model"`.
- Utwórz klasę `TestShoe` z metodą `main`, gdzie utworzysz obiekty klasy `Shoe`, używając obu konstruktorów. Wywołaj metody `getter`y, `toString`, `equals` i `hashCode`.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.