

## Wariant 917

- Utwórz pakiet `org.sports.wear` i w nim klasy lub rekordy.
- Stwórz rekord `Sportswear` z polami `type` (`String`), `size` (`String`), `isWaterResistant` (`boolean`).
- Dodaj do rekordu konstruktor kompaktowy. Jeśli `type` jest nullem, konstruktor powinien przypisywać wartość `"Standard Type"`.
- Utwórz klasę `TestSportswear` z metodą `main`, gdzie utworzysz obiekty klasy `Sportswear`, używając obu konstruktorów. Wywołaj metody `getter`, `toString`, `equals` i `hashCode`.

**Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.**

## Wariant 918

- Utwórz pakiet `org.sports.accessories` i w nim klasy lub rekordy.
- Stwórz rekord `RunningAccessory` z polami `name` (`String`), `weight` (`double`), `isReflective` (`boolean`).
- Dodaj do rekordu konstruktor kompaktowy. Jeśli `name` jest nullem, konstruktor powinien przypisywać wartość `"Generic Accessory"`.
- Utwórz klasę `TestRunningAccessory` z metodą `main`, gdzie utworzysz obiekty klasy `RunningAccessory`, używając obu konstruktorów. Wywołaj metody `getter`, `toString`, `equals` i `hashCode`.

**Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.**

## Wariant 919

- Utwórz pakiet `org.sports.cycling` i w nim klasy lub rekordy.
- Stwórz rekord `Bicycle` z polami `brand` (`String`), `gearCount` (`int`), `isMountainBike` (`boolean`).
- Dodaj do rekordu konstruktor kompaktowy. Jeśli `brand` jest nullem, konstruktor powinien przypisywać wartość `"Standard Brand"`.
- Utwórz klasę `TestBicycle` z metodą `main`, gdzie utworzysz obiekty klasy `Bicycle`, używając obu konstruktorów. Wywołaj metody `getter`, `toString`, `equals` i `hashCode`.

**Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.**

## Wariant 920

- Utwórz pakiet `org.sports.eyewear` i w nim klasy lub rekordy.
- Stwórz rekord `SportsGlasses` z polami `style` (`String`), `lensType` (`String`), `isPolarized` (`boolean`).
- Dodaj do rekordu konstruktor kompaktowy. Jeśli `style` jest nullem, konstruktor powinien przypisywać wartość `"Standard Style"`.
- Utwórz klasę `TestSportsGlasses` z metodą `main`, gdzie utworzysz obiekty klasy `SportsGlasses`, używając obu konstruktorów. Wywołaj metody `getter`, `toString`, `equals` i `hashCode`.

**Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.**