

Wariant 371

W pakiecie `sportsClub` zaprojektuj klasę `Player` z polami `playerId` (typu `int`), `name` (typu `String`) oraz `team` (typu `String`). Utwórz dwie klasy implementujące generyczny interfejs `Comparator`: `TeamComparator` do porównywania obiektów klasy `Player` według nazwy drużyny oraz `PlayerIdComparator` do porównywania obiektów według identyfikatora gracza. Stwórz tablicę 5 obiektów klasy `Player` i posortuj ją najpierw według nazwy drużyny, a przy równości według identyfikatora gracza.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 372

W pakiecie `athletics` zaprojektuj klasę `Event` z polami `eventId` (typu `int`), `name` (typu `String`) oraz `location` (typu `String`). Utwórz dwie klasy implementujące generyczny interfejs `Comparator`: `LocationComparator` do porównywania obiektów klasy `Event` według miejsca wydarzenia oraz `EventIdComparator` do porównywania obiektów według identyfikatora wydarzenia. Stwórz tablicę 5 obiektów klasy `Event` i posortuj ją najpierw według miejsca wydarzenia, a przy równości według identyfikatora wydarzenia.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 373

W pakiecie `swimmingClub` zaprojektuj klasę `Swimmer` z polami `swimmerId` (typu `int`), `name` (typu `String`) oraz `country` (typu `String`). Utwórz dwie klasy implementujące generyczny interfejs `Comparator`: `CountryComparator` do porównywania obiektów klasy `Swimmer` według kraju pochodzenia oraz `SwimmerIdComparator` do porównywania obiektów według identyfikatora pływaka. Stwórz tablicę 5 obiektów klasy `Swimmer` i posortuj ją najpierw według kraju pochodzenia, a przy równości według identyfikatora pływaka.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.

Wariant 374

W pakiecie `soccerLeague` zaprojektuj klasę `Match` z polami `matchId` (typu `int`), `homeTeam` (typu `String`) oraz `awayTeam` (typu `String`). Utwórz dwie klasy implementujące generyczny interfejs `Comparator`: `HomeTeamComparator` do porównywania obiektów klasy `Match` według nazwy drużyny gospodarzy oraz `MatchIdComparator` do porównywania obiektów według identyfikatora meczu. Stwórz tablicę 5 obiektów klasy `Match` i posortuj ją najpierw według nazwy drużyny gospodarzy, a przy równości według identyfikatora meczu.

Zadanie należy umieścić we własnym repozytorium na Githubie.