

Задание 1. Модифицируйте класс и добавьте в него неизменяемое поле

- Создайте новый проект Immutability и создайте в нём класс Product. Напишите в нём такой же код, как и в классе Product, разобранным в видео:

```
public class Product {  
    private final String name;  
    private final int price;  
  
    public Product(String name, int price) {  
        this.name = name;  
        this.price = price;  
    }  
  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
  
    public int getPrice() {  
        return price;  
    }  
}
```

- Сделайте поле price изменяемым: уберите ключевое слово final перед объявлением переменной и добавьте в класс сеттер для этого поля. Также уберите его из конструктора, класс при этом перестанет быть иммутабельным.
- Добавьте в этот класс ещё одно неизменяемое поле String barCode и метод-геттер для него. В нём будет храниться штрихкод товара. Добавьте его также в конструктор.
- Создайте класс Main с методом main и напишите в нём код, который будет использовать класс Product — создавать объект этого класса, менять в нём значение переменной price и выводить новое значение в консоль.
- Если что-то не получилось, постарайтесь самостоятельно внести исправления в свой код так, чтобы он стал работать.
- В случае возникновения трудностей вы, как и всегда в заданиях для самостоятельного выполнения, можете воспользоваться рекомендациями под видео, под которым была указана ссылка на это задание.

- Если всё получилось, поздравляем! Теперь вы умеете управлять изменяемостью полей классов!