

Если у вас возникли сложности с выполнением этого задания, попробуйте написать код, аналогичный коду в предыдущем задании, в частности:

- Создайте класс для хранения придуманных вами объектов.
- Задайте в этом классе 2-3 переменных со свойствами этих объектов. Переменные должны иметь один из типов: `boolean`, `int`, `double` или `String`.
- Создайте конструктор, укажите в нём такие параметры, которые будут обязательными для всех объектов. В предыдущем задании единственным обязательным полем у объектов класса `Country` было название (очевидно, что страна не бывает без названия).
- Создайте геттеры и сеттеры для всех переменных класса. Это можно сделать следующим образом:
 - открыть нужный класс;
 - нажать сочетание клавиш `⌘N` (на Mac OS) или `Alt + Insert` (на Windows или Linux);
 - выбрать пункт `Getter and Setter`;
 - выбрать в списке переменные, для которых необходимо создать геттеры и сеттеры;
 - нажать `Enter`.

После того как код класса написан, вы можете в методе `main` класса `Main` написать код, в котором будет создаваться объект созданного вами класса и будут сначала вызываться сеттеры с любыми допустимыми значениями переменных, а затем — геттеры. При этом результат вызовов геттеров можно сразу выводить в консоль, например:

```
System.out.println("Страна: " + country.getName());  
System.out.println("Столица: " + country.getCapital());
```

Теперь вы умеете создавать POJO-классы с геттерами и сеттерами!