

Задание 2. Создайте класс для хранения данных о любом объекте реального мира

- В предыдущем задании вы работали в проекте EncapsulationExperiments. Удалите в нём из метода main класса Main всё содержимое и продолжайте работу в этом же проекте.
- Придумайте какой-нибудь объект реального мира, у которого есть хотя бы 2-3 простых свойства — свойства, которые можно выразить в виде целого или нецелого числа, boolean-значения или строки.
- Создайте класс для хранения таких объектов и создайте в нём соответствующие поля. Имена полей и их типы установите самостоятельно так, чтобы они были понятными и соответствовали хранящимся в них данным.
- Создайте также в этом классе конструктор с любым количеством параметров (но не более трёх), а также геттеры и сеттеры для всех полей этого класса.
- В методе main класса Main напишите код, проверяющий работу хотя бы двух геттеров и сеттеров в этом классе. Запустите этот код и убедитесь, что он работает верно.
- 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 создавать POJO-классы, геттеры и сеттеры!