

Задания

1. data-класс

- Опишите класс Player (игрок)
- У игрока есть поля:
 - id (int)
 - nickname (String)
 - isOnline (boolean)
- Все поля должны быть приватными
- Переопределите для класса методы `equals()`, `hashCode()` и `toString()`
- В отдельном классе создайте двух игроков с одинаковыми значениями полей.
- Убедитесь, что `player1 == player2 ==> false`
- Убедитесь, что `player1.equals(player2) ==> true`

2. Список дел

- Создайте список строк (List)
- Положите в список 5 дел на день
- в цикле выведите список в формате:
 - Задача 1: {текст задачи}
 - Задача 2: {текст задачи}
 - ...
 - Задача 5: {текст задачи}

3. Список объектов

- создайте класс Movie (можно использовать тот, что создавали ранее)
- в классе создайте поля:
 - название
 - рейтинг (от 0 до 10)
 - жанр
 - страна
 - есть ли оскар (да/нет)
- создайте в другом классе метод `psvm`.
- в этом методе объявите список `films`
- положите в список 3 любимых фильма
- выведите на экран информацию о фильме по индексу 1

4. Вложенный список

- создайте класс Company (кинокомпания)
- в классе создайте поля:
 - название

- год основания
- список фильмов, которые компания выпустила (по 3 штуки)
- создайте в другом классе метод `psvm`.
- в этом методе объявите список `companies`
- положите в список 3 кинокомпании
- каждой кинокомпании запишите в портфолио по 3 фильма
- напечатайте информацию о всех компаниях в формате
{название компании}: {названия всех фильмов}

5. Турнир игроков

- В задании 1 вы создали класс `Player`
- Создайте *хранилище* игроков. Его будет использовать программа, которая описывает турнир. Требования:
 - Количество игроков неизвестно заранее. Может быть 2, а может 100
 - В турнир каждый игрок может записаться только 1 раз (не может быть дублей)
- создайте 10 игроков и поместите их в хранилище.
- убедитесь, что если один игрок помещен в хранилище дважды, дубликат не запишется

6. Турнирная таблица

- В задании 1 вы создали класс `Player`
- Создайте `Map<Player, Integer> points` для хранения очков игроков
- Положите в *мэпу* 10 игроков. У каждого 0 очков.
- Игроку с `id=4` запишите 10 очков
- Игроку с `id=7` – 12 очков
- Игроку с `id=8` – 11 очков
- Игроку с `id=9` – 13 очков
- Игроку с `id=10` – 5 очков
- Выведите на экран 3х лучших игроков турнира*
- На первом месте должен быть игрок с максимальным результатом