

I. Zadeklaruj klasę `Dzem` zawierającą prywatne pola:

- `String smak`,
- `double waga`

Utwórz konstruktory przyjmujące jako parametry zmienne:

- `(String smak, double waga)`,
- `(double waga)`,
- `(String smak)`.

Dostarczone parametry konstruktorów powinny zainicjalizować pola klasy. W przypadku gdy konstruktor nie dostarcza niezbędnego parametru należy przyjąć, że pole `smak` musi przyjąć wartość `"No name"`, natomiast `waga` – `100.0`.

Przedstaw wykorzystanie wszystkich konstruktorów tworząc obiekty reprezentujące trzy rodzaje dżemów.

Uwaga: należy założyć, że tylko konstruktor z dwoma parametrami może przypisać wartości polom klasy.

II. Zadeklaruj klasę `Słoik` zawierającą pole `Dzem dzem`, dedykowany konstruktor inicjujący wszystkie zadeklarowane pola i metody:

- `otworz`
- `zamknij`
- `czyOtwarty`

Następnie utwórz obiekt klasy `Słoik` i napełnij go wybranym rodzajem dżemu, operacje powtórz dla wszystkich rodzajów dżemów.

Uwaga: nakładanie dżemu do zamkniętego słoika lub pozostawienie słoika nie zamkniętego może prowadzić do zepsucia się produktu!

III. Utwórz klasę `Wyraz` zawierającą pola:

- typu `String` – inicjowane przez konstruktor,
- typu `Wyraz` – inicjowane przez metodę `setNastepnyWyraz`.

Ponadto klasa będzie implementowała bezparametrową metodę `show`, celem której będzie wyświetlenie na ekranie słowa przechowywanego przez obiekt oraz wywołanie metody `show` na rzecz obiektu przechowywanego w drugim polu (*o ile istnieje*).

Przedstaw użycie klasy `Wyraz` w programie, wykorzystując w tym celu zdanie "Ala ma kota a kot ma Ale".