

I. Utwórz klasę `Kukurydza`, której konstruktor przyjmie i zainicjuje pole `iloscZiaren`. Następnie przygotuj metodę `zrobPopcorn` zwróci tablicę obiektów klasy `Popcorn` w ilości z przedziału od 0 do `iloscZiaren`.

II. 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.

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”.