1. Допишите в класс «Study» конструктор, что будет принимать один параметр и будет устанавливать значение этого параметра в поле «course». Создайте объект класса «Study». В качестве значения для поля «course» установите текст: «Изучение Java - это просто!». Обратитесь к методу «printCourse» для вывода значения поля «course».

class Study {

private String course;

//TODO

public String printCourse() {

return this.course;

}

}

class JavaProgram {

public static void main(String[] args) {

//TODO

}

}

2. Создайте простой класс, который будет иметь поля: цвет, название, вес. Создайте метод

в классе через который можно будет вывести все эти данные. Добавьте два объекта, установите для них значения и выведите все при помощи ранее созданного метода. Также добавьте несколько конструкторов, которые будут устанавливать:

* только цвет машины;
* цвет и вес машины;
* и пустой конструктор.

3. Создайте класс Дом. Добавьте в него следующие данные:

* поля: количество этажей, год постройки, наименование;
* метод для установки всех значений;
* метод для вывода всех значений;
* метод, возвращающий количество лет с момента постройки.

На основе класса создайте два объекта и пропишите для каждого характеристики. Добавление характеристик реализуйте через метод класса.

Выведите информацию про каждый объект.

4. Создайте класс Tree. Добавьте в него поля: возраст, живое ли дерево и название дерева. Создайте три конструктора:

* Конструктор, который устанавливает только возраст и название;
* Конструктор, который устанавливает все переменные в классе;
* Конструктор, который ничего не устанавливает, но выводит сообщение «Пустой конструктор без параметров сработал».

Создайте три объекта на основе класса и используйте по одному конструктору на каждый.