

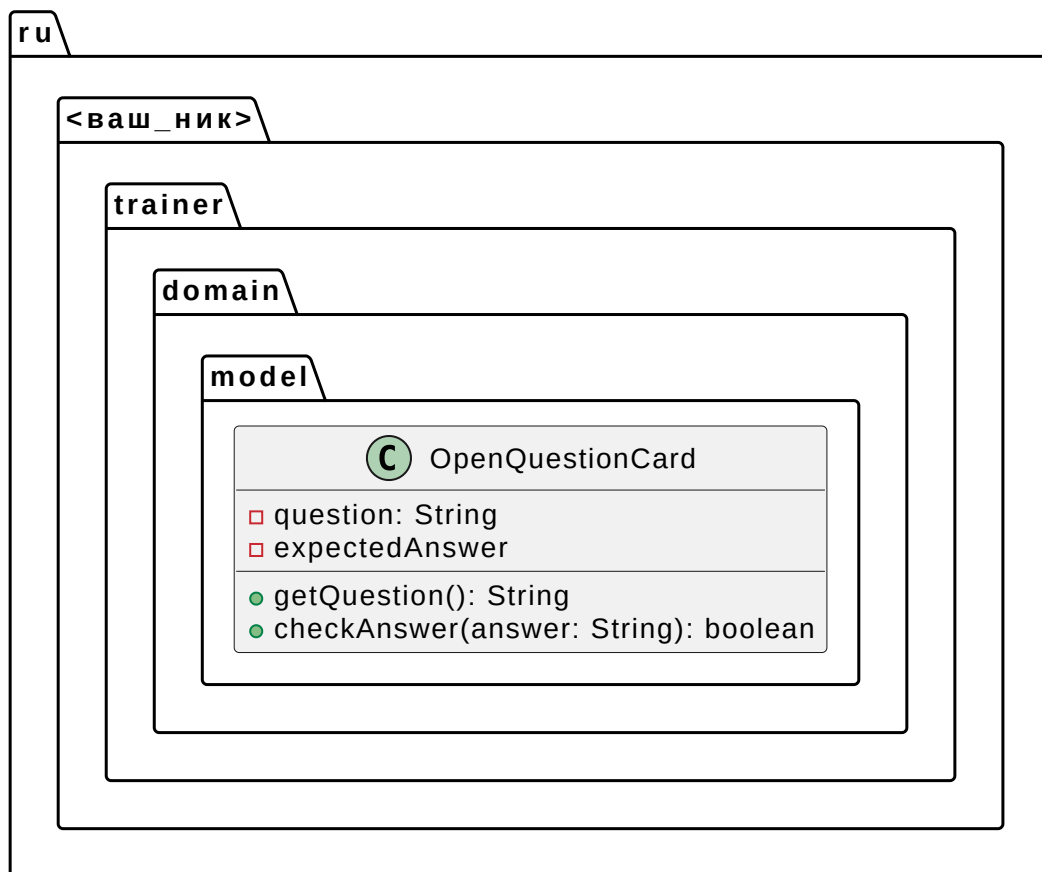
Задание 2.1

Добавить класса-модель и покрыть его тестами

Техническое описание

Архитектура

Диаграмма классов



- Поля `question` и `expectedAnswer` - обязательны и неизменяемы в ходе работы программы
- Поле `question` доступно снаружи через `getter`
- Поле `expectedAnswer` снаружи недоступно
- Для проверки ответа используется метод `checkAnswer`, принимающий ответ, введенных пользователем

Критерии приема

- Класс `OpenQuestionCard` создан в пакете `ru.<ваш_ник>.trainer.domain.model`
- Все поля имеют модификатор доступа `private`
- Обязательные поля задаются через конструктор класса
- В случае передачи невалидных данных, выбрасывается исключение `IllegalArgumentException` с понятным текстом
- Покрыть юнит-тестами
 - создание класса
 - вызов `checkAnswer`
- Изменения должны быть закоммичены в ветку `hw1`
- Если еще не сделан Pull Request из `hw1` в `master`, сделать
- Прислать ссылку на Pull Request
- После получения Approve-а задание будет считаться выполненным

Подсказки

- Для создание пакетов `domain.model`, нужно нажать правой кнопкой на пакете `ru.<ваш_ник>` и выбрать `New`, `Package`
- Для создания юнит-теста можно
 - Открыть наш класс `OpenQuestionCard`
 - нажать правой кнопкой на названии класса в редакторе кода
 - в появившемся меню выбирать `Generate`
 - выбирать `Test`
 - в появившемся окне проверить, что стоит `JUnit5` и нажать `Ok`
 - проверить, что класс сгенерировался в `src/test/ru....domain.model`