Задание 3. Использование библиотеки Lombok

Замените весь шаблонный код классов на аннотации Lombok:

1. Подключите библиотеку Lombok к вашему проекту, добавив зависимость в pom.xml-файл в блок <dependencies>.

<dependency>  
    <groupId>org.projectlombok</groupId>  
    <artifactId>lombok</artifactId>  
    <version>1.18.30</version>  
    <scope>provided</scope>  
</dependency>

1. Замените геттеры, сеттеры и конструкторы на аннотации Lombok. Для этого выберите необходимые аннотации [в документации Lombok](https://projectlombok.org/features/).

В результате в вашем проекте не должно остаться шаблонного кода.