**Задание 2. Сервисы по отправке уведомлений**

1. Создайте классы, имплементирующие интерфейс NotificationSender для обработки каждого типа уведомлений. У вас должно получиться три класса: SmsNotificationSender, EmailNotificationSender и PushNotificationSender, каждый из которых содержит следующие методы:
   * void send() с одним аргументом, в который передаётся одно уведомление. Метод получает форматированное сообщение из объекта уведомления, дополнительные поля и выводит его в консоль.
   * void send() с одним аргументом, который принимает список уведомлений и распечатывает сообщения и дополнительные поля каждого из них.

Класс NotificationSender должен работать только с наследниками Notification:

public interface NotificationSender<T extends Notification> {  
    void send(T notification);  
    void send(List<T> notifications);  
}

1. Создайте по три уведомления каждого типа и выполните имитацию отправки уведомлений через сервис для отправки.

В результате в консоли должны быть распечатаны все данные каждого уведомления. Например, возможен такой вывод:

EMAIL  
subject: Успешная регистрация!  
receivers: oleg@java.skillbox.ru, masha@java.skillbox.ru, yan@java.skillbox.ru  
message: <p>Спасибо за регистрацию на сервисе!</p>  
  
SMS  
receivers: +70001234567  
message: Спасибо за регистрацию на сервисе!  
  
PUSH  
title: Успешная регистрация!  
receiver: o.yanovich  
message: 👋 Спасибо за регистрацию на сервисе!

В итоге в вашем проекте должно появиться следующее:

* три класса наследника Notification;
* три класса сервиса отправки уведомлений, наследники NotificationSender;
* создание в Main-классе метода main и работа с уведомлениями и сервисами.

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.