**Задание 1. Модифицируйте класс и добавьте в него неизменяемое поле**

* Создайте новый проект Immutability и создайте в нём класс Product. Напишите в нём такой же код, как и в классе Product, разобранном в видео:

|  |
| --- |
| **public class Product {**    **private final String name;**  **private final int price;**  **public Product(String name, int price) {**  **this.name = name;**  **this.price = price;**  **}**  **public String getName() {**  **return name;**  **}**  **public int getPrice() {**  **return price;**  **}**  **}** |

* Сделайте поле price изменяемым: уберите ключевое слово final перед объявлением переменной и добавьте в класс сеттер для этого поля. Также уберите его из конструктора, класс при этом перестанет быть иммутабельным.
* Добавьте в этот класс ещё одно неизменяемое поле String barCode и метод-геттер для него. В нём будет храниться штрихкод товара. Добавьте его также в конструктор.
* Создайте класс Main с методом main и напишите в нём код, который будет использовать класс Product — создавать объект этого класса, менять в нём значение переменной price и выводить новое значение в консоль.
* Если что-то не получилось, постарайтесь самостоятельно внести исправления в свой код так, чтобы он стал работать.

* В случае возникновения трудностей вы, как и всегда в заданиях для самостоятельного выполнения, можете воспользоваться рекомендациями под видео, под которым была указана ссылка на это задание.

* Если всё получилось, поздравляем! Теперь вы умеете управлять изменяемостью полей классов!