

## Zadanie: Implementacja wzorca projektowego Builder na przykładzie kawomatu

### Opis

Twoim zadaniem jest zaimplementowanie wzorca projektowego **Builder** do budowania obiektu Kawa. Obiekt ten będzie posiadał różne opcje konfiguracji, takie jak rodzaj kawy, dodanie mleka oraz wybór syropu smakowego. Używając wzorca Builder, należy umożliwić tworzenie różnych rodzajów kaw w sposób elastyczny, przy użyciu metod łańcuchowych.

### Wymagania:

1. **Stwórz klasę Kawa**, która będzie posiadać następujące właściwości:
  - rodzaj (String) – określający rodzaj kawy (np. Espresso, Latte).
  - mleko (boolean) – opcjonalna informacja, czy do kawy dodano mleko.
  - syrop (String) – opcjonalny smak syropu dodany do kawy (np. waniliowy, karmelowy).
2. **Stwórz klasę KawaBuilder** jako wewnętrzną klasę w klasie Kawa. Ta klasa powinna:
  - Przyjmować rodzaj kawy jako argument w konstruktorze.
  - Posiadać metody łańcuchowe, które umożliwiają konfigurację pozostałych opcji kawy (zMlekiem(), zSyropem()).
  - Zawierać metodę build(), która zwraca w pełni zbudowany obiekt Kawa.
3. **Użyj wzorca Builder** do stworzenia różnych obiektów Kawa z różnymi konfiguracjami (z mlekiem, bez mleka, z syropem, itp.).
4. **Napisz klasę testową (Main)**, w której utworzysz różne rodzaje kawy, korzystając z klasy KawaBuilder. Wyświetl właściwości każdej kawy, aby upewnić się, że każda została poprawnie skonfigurowana.

### Wskazówki:

- Wzorzec Builder pozwala na oddzielenie logiki budowania obiektu od jego reprezentacji, co daje dużą elastyczność przy tworzeniu różnych wersji tego samego obiektu.
- Upewnij się, że metody łańcuchowe (zMlekiem(), zSyropem()) zwracają obiekt KawaBuilder, aby umożliwić ich wywoływanie w łańcuchu.

### Kryteria oceny:

- Poprawność implementacji wzorca Builder.
- Zgodność obiektu Kawa z zadanymi opcjami.
- Czytelność i poprawność kodu.