

I. [1 pkt.] Omówioną na wykładzie klasę `Owoc` rozszerz o pole `double waga`. Zainicjuj to pole w konstruktorze losową wartością z przedziału 0.5- 0.8, i uzupełnij metodę `toString` aby wyświetlała informacje o wadze owoca.

II. [1 pkt.] Zadeklaruj klasę `Dzem` zawierającą prywatne pola:

- `String smak`,
- `double waga`

Utwórz konstruktory przyjmujące jako parametry zmienne:

- `(String smak, double waga)`,
- `(double waga)`,
- `(String smak)`.

Dostarczone parametry konstruktorów powinny zainicjalizować pola klasy. W przypadku gdy konstruktor nie dostarcza niezbędnego parametru należy przyjąć, że pole `smak` musi przyjąć wartość `“No name”`, natomiast `waga` – `100.0`.

Przedstaw wykorzystanie wszystkich konstruktorów tworząc obiekty reprezentujące trzy rodzaje dżemów.

Uwaga: należy założyć, że tylko konstruktor z dwoma parametrami może przypisać wartości polom klasy.

III. [1 pkt.] Zadeklaruj klasę `Słoik` zawierającą pole `Dzem dzem`, dedykowany konstruktor inicjujący wszystkie zadeklarowane pola i metody:

- `otworz`
- `zamknij`
- `czyOtwarty`

Następnie utwórz obiekt klasy `Słoik` i napełnij go wybranym rodzajem dżemu, operacje powtórz dla wszystkich rodzajów dżemów.

Uwaga: nakładanie dżemu do zamkniętego słoika lub pozostawienie słoika nie zamkniętego może prowadzić do zepsucia się produktu!

IV. [1 pkt.] Utwórz klasę `Fabryka`, która przez metodę `przyjmij` będzie skupowała owoce, następnie gdy zbierze się 10 kg owoców, fabryka będzie mogła wytworzyć 10 słoików dżemu.