PROGETTAZIONE DEL GIOCO DEL FANTACALCIO IN MODALITA’ CONSOLE

**CLASSI**

Nel programma verranno create due classi principali: la classe “Calciatore”, che rappresenterà i calciatori posseduti dai giocatori, che faranno parte della classe “Giocatore”.

CLASSE CALCIATORE:

Attributi:

* Nome //il nome del calciatore, di tipo string
* Ruolo //il ruolo del calciatore, influirà sulle azioni che compie, di tipo string

Metodi:

* ToString() //ritorna una stringa con le informazioni del calciatore.