

Задания

1. Сервис игроков (JSON)

- Создайте класс `Player`. Скопируйте [ссылка](#)
- Создайте класс `PlayerServiceJSON`. Класс должен имплементировать методы интерфейса `PlayerService` [ссылка](#)
- Программа должна сохранять свое состояние в файл формата JSON
- Все изменения коллекции сохраняются в файл (файл перезаписывается)
- Создайте класс `TestClass`. В нем метод `psvm` [пример](#)
- В методе создайте экземпляр класс

```
PlayerService service = new PlayerServiceJSON();
```

- Протестируйте методы сервиса. Убедитесь, что все изменения сохраняются (или удаляются) в файле

2. СО ЗВЕЗДОЧКОЙ. Сервис игроков (XML)

- Все то же самое, только создайте класс `PlayerServiceXML`.
- "Черный ящик" (логика) вся та же

```
PlayerService service = new PlayerServiceXML();
```