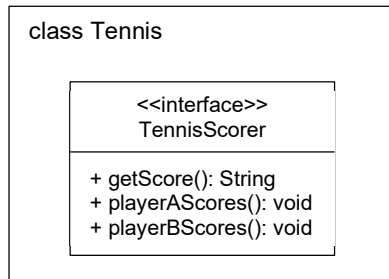


Aufgabe «Tennis Scorer»

Es soll einen Tennis Punkte Zähler mit dem folgenden Interface entwickelt werden.



Anwendungs-Beispiel

```
@Test
public void test() {
    tennisScorer.playerAScores();
    tennisScorer.playerBScores();
    tennisScorer.playerAScores();
    String score = tennisScorer.getScore();
    Assertions.assertEquals("30-15", score);
}
```

Tennis Regeln

Punkte: 0, 15, 30, 40, Deuce, Advantage, Game

Zuerst wird bis 40 gezählt. Macht dieser Spieler noch einen Punkt, so gewinnt er das Game. Erreicht der zweite Spieler ebenfalls den Punktestand 40, ergibt sich ein Deuce (beide gleich viele Punkte). Punktet einer der Spieler, ergibt sich für ihn ein Advantage. Punktet noch einmal derselbe Spieler, so gewinnt der das Spiel mit Game. Gleicht der andere Spieler aus, ergibt sich erneut ein Deuce. Es wird weitergespielt, bis ein Spieler gewinnt.

Beispiel

Spieler A gewinnt, Spieler B macht keinen einzigen Punkt:
0-0, 15-0, 30-0, 40-0, Game-

Spieler A punktet, Spieler B gleicht jeweils aus. Am Schluss punktet Spieler B zweimal am Stück und gewinnt das Spiel.
0-0, 15-0, 15-15, 30-15, 30-30, 40-30, Deuce, Advantage-, Deuce, -Advantage, -Game