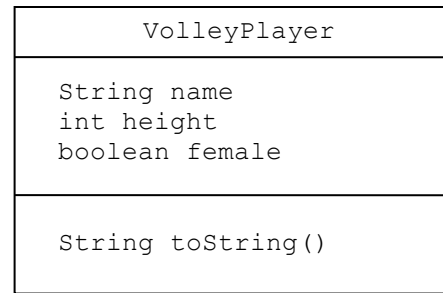


VolleyPlayer

- Opret en klasse, *VolleyPlayer*, der repræsenterer en volleyball spiller. Klassen er specificeret i UML-diagrammet til højre. De tre feltvariabler skal initialiseres i en konstruktør (via parametre af passende type). Metoden *toString* skal returnere en streng-repræsentation for en *VolleyPlayer* på formen

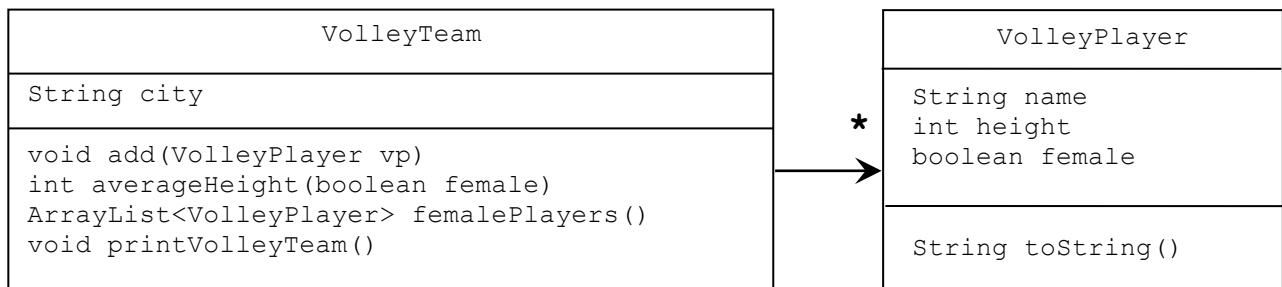
```
"Male: Peter (190 cm)"
"Female: Anna (180 cm)"
```



- Lav en *Driver*-klasse med en *exam*-metode. Metoden skal være static, have returtype void og være uden parametre.
- Opret fem velvalgte *VolleyPlayer*-objekter i *exam*-metoden, via objektreferencer *vp1*, *vp2*, *vp3*, *vp4* og *vp5*, og udskriv disse vha. *toString*-metoden.

Tilkald tilsynsførende og demonstrer det du har lavet indtil nu.

- Opret en ny klasse, *VolleyTeam*, der repræsenterer et hold med volleyball spillere. Klassen *VolleyTeam*, og dens relation til klassen *VolleyPlayer*, er specificeret i følgende UML-diagram:



- Programmer metoden *add*, der tilføjer *VolleyPlayer*-objektet *vp* til *VolleyTeam*-objektet.
- Opret et objekt af typen *VolleyTeam* i *exam*-metoden i *Driver*-klassen og knyt de allerede oprettede *VolleyPlayer*-objekter hertil.
- Programmer metoden *averageHeight*. Metoden skal returnere gennemsnitshøjden på holdets spillere af det angivne køn. Udvid *VolleyPlayer*-klassen med de nødvendige get-metoder.
- Afprøv metoden *averageHeight* i *exam*-metoden i *Driver*-klassen.

Tilkald tilsynsførende og demonstrer det du har lavet indtil nu.

- Programmer metoden *femalePlayers*. Metoden skal returnere alle kvindelige spillere. Afprøv *femalePlayers* i *exam*-metoden.
- Programmer metoden *printVolleyTeam*. Metoden skal udskrive den by holdet kommer fra efterfulgt af alle spillere sorteret efter køn (kvinder før mænd). Inden for hvert køn sorteres efter højde (højest til lavest). Afprøv *printVolleyTeam* i *exam*-metoden.

Tilkald tilsynsførende og demonstrer din færdige løsning.