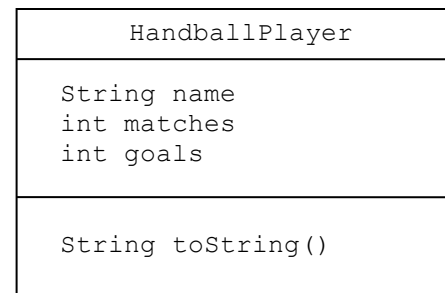


HandballPlayer

1. Opret en klasse, *HandballPlayer*, der repræsenterer en håndboldspiller. 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 *HandballPlayer* på formen

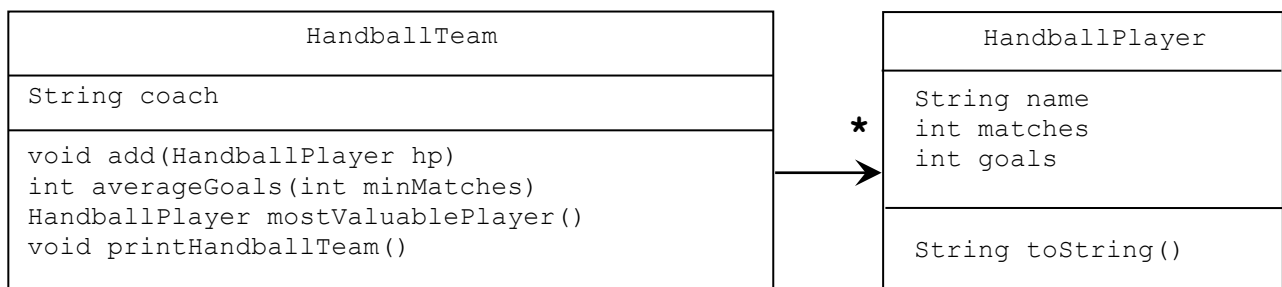
"Mikkel has scored 33 goals in 7 matches"



2. Lav en *Driver*-klasse med en *exam*-metode. Metoden skal være static, have returtype void og være uden parametre.
3. Opret fem velvalgte *HandballPlayer*-objekter i *exam*-metoden, via objektreferencer *hp1*, *hp2*, *hp3*, *hp4* og *hp5*, og udskriv disse vha. *toString*-metoden.

Tilkald tilsynsførende og demonstrer det du har lavet indtil nu.

4. Opret en ny klasse, *HandballTeam*, der repræsenterer et hold med håndboldspillere. Klassen *HandballTeam*, og dens relation til klassen *HandballPlayer*, er specificeret i følgende UML-diagram:



5. Programmér metoden *add*, der tilføjer *HandballPlayer*-objektet *hp* til *HandballTeam*-objektet.
6. Opret et objekt af typen *HandballTeam* i *exam*-metoden i *Driver*-klassen og knyt de allerede oprettede *HandballPlayer*-objekter hertil.
7. Programmér metoden *averageGoals*. Metoden skal returnere det gennemsnitlige antal mål for spillere, der mindst har spillet det angivne antal kampe. Udvid *HandballPlayer*-klassen med de nødvendige get-metoder.
8. Afprøv metoden *averageGoals* i *exam*-metoden i *Driver*-klassen.

Tilkald tilsynsførende og demonstrer det du har lavet indtil nu.

9. Programmér metoden *mostValuablePlayer*. Metoden skal returnere den spiller, der har scoret flest mål pr. kamp. Hvis der ikke findes en sådan spiller returneres null. Afprøv *mostValuablePlayer* i *exam*-metoden.
10. Programmér metoden *printHandballTeam*. Metoden skal udskrive holdets træner (*coach*) efterfulgt af alle spillere sorteret efter antal mål (højest til lavest). Hvis to har scoret lige mange mål sorteres efter antal kampe (lavest til højest). Afprøv *printHandballTeam* i *exam*-metoden.

Tilkald tilsynsførende og demonstrer din færdige løsning.