

# club

Abre el proyecto club.

La clase **Club** pretende almacenar una colección de objetos de tipo **MemberShip**

1. Dentro de **Club**, define un campo **ArrayList** para almacenar lo miembros del club.
2. Completa el método `numberOfMembers` para devolver el tamaño de la colección. Hasta que no dispongas de un método para añadir elementos a la colección, este método devolverá siempre 0, pero estará listo para más adelante.
3. Cada miembro de un club está representado en la clase `MemberShip` que ya está hecha. Para añadir un objeto `MemberShip` se debe usar el método `join` del objeto Club.
4. Define un método en la clase `Club` con la siguiente descripción  
/\*\*  
\*    Determinar el número de miembros que se han unido en  
\*    el mes indicado  
\*    @param month El mes que nos interesa  
\*    @return El número de miembros que se han unido  
\*           ese mes  
\*/  
`public int joinedInMonth(int month)`

Si el parámetro **month** está fuera de rango, debe imprimir un mensaje y devolver **0**.

5. Define un método `purge(int month)` que elimine de la colección a todos los miembros que se unieron en un determinado mes y devuelva la cantidad de miembros eliminados. Usa un **Iterador** para recorrer la colección y el método `remove` del mismo. Tienes un ejemplo a continuación.

## **Nota.** Ejemplo de Iterador

```
import java.util.Iterator;
// ...
public void getNextMailItem(String who)
{
    Iterator<MailItem> it = items.iterator();
    while(it.hasNext()) {
        MailItem item = it.next();
        if(item.getTo().equals(who)) {
            it.remove();
        }
    }
}
```