

3.7 Метод `__bool__` 5 out of 10 steps passed 5 out of 22 points received

**Подвиг 4.** Объявите в программе класс `Player` (игрок), объекты которого создаются командой:

```
player = Player(name, old, score)
```

где name - имя игрока (строка); old - возраст игрока (целое число); score - набранные очки в игре (целое число). В каждом объекте класса `Player` должны создаваться аналогичные локальные атрибуты: **name**, **old**, **score**.

С объектами класса `Player` должна работать функция:

```
bool(player)
```

которая возвращает `True`, если число очков больше нуля, и `False` - в противном случае.

С помощью команды:

```
lst_in = list(map(str.strip, sys.stdin.readlines()))
```

считываются строки из входного потока в список строк `lst_in`. Каждая строка записана в формате:

"имя; возраст; очки"

Например:

Балакирев; 34; 2048

Mediel; 27; 0

Влад; 18; 9012

Nina P; 33; 0

Каждую строку списка `lst_in` необходимо представить в виде объекта класса `Player` с соответствующими данными. И из этих объектов сформировать список **players**.

Отфильтруйте этот список (создайте новый: **players\_filtered**), оставив всех игроков с числом очков больше нуля. Используйте для этого стандартную функцию `filter()` совместно с функцией `bool()` языка Python.

P.S. На экран ничего выводить не нужно.

**Sample Input:**

```
Балакирев; 34; 2048
Mediel; 27; 0
Влад; 18; 9012
Nina P; 33; 0
```

**Sample Output:**

To solve this problem please visit  
<https://stepik.org/lesson/701992/step/5>

