Практическое задание №5

Написать программу, которая симулирует теннисный матч.

Реализовать следующие структуры:

**Player**

Поля:

* Name – имя игрока
* Skill – условное умение игрока (должно использоваться для проверки попадания по мячу)

Методы:

* Play – реализовать симуляцию поведения игрока с использованием каналов. Через канал, отправлять данные если игрок отбил мяч или закрывать если не отбил (должно зависеть от случайного числа и параметра skill) *Пример обработки канала: ball, ok := <-ch*

**Match**

Матч должен содержать поля с игроками

Методы:

* Start – Начинает матч. Создает канал, запускает метод Play у игроков, выводит победителя розыгрыша)

**Цель**: вывести победителя одного розыгрыша.