

Trener `Coach` je odlučio je primijeniti određeni način odabira prve jedanaestorice. Konkretno, sada će u početnu jedanaesticu izabrati igrače s najvećom vještinom. Proširite objektni model iz laboratorijske vježbe kako bi podržali navedeni slučaj. Očekuju se promjene u klasi `Coach`.

Kako bi trener `Coach` unaprijedio vještinu svojih igrača, može održati timski trening. Na temelju kvalitete trenera (tj. njegove vještine), vještina pojedinih igrača može napredovati. Jedan timski trening može unaprijediti vještinu igrača za **10% vještine trenera** ali samo u slučaju ako je vještina igrača manja od vještine trenera.

Trener može unaprijediti vještinu igrača na način kako je definirano u sučelju `ITrainer`:

- `public void performTeamTrainingSession();`
  - Trener održava trening za sve igrače koji **NISU** u početnoj jedanaestorici. Vještina igrača se mijenja kako je prethodno opisano.

Demonstrirati rad programa pisanjem metode `main` koja će pokazati promjene u početnoj jedanaestorici nakon održanog treninga.