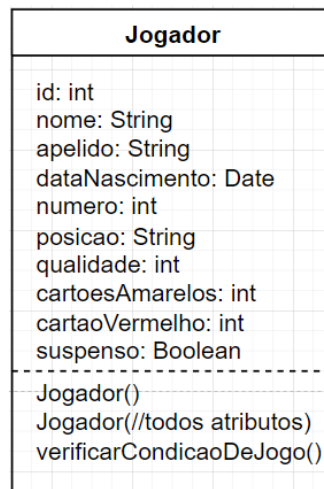


1) Crie a classe Jogador descrita no “diagrama” abaixo:



a) Cadastrar/Instanciar pelo menos um time completo 11 jogadores.

b) Criar um método que verifica a condição de jogo, ou seja, um método booleano que retornará true se o jogador está apto a jogar e false se o jogador está suspenso. Note que um jogador está suspenso pelo 3 cartão amarelo ou quando recebe um cartão vermelho.

c) Em uma outra classe, crie o método main, o qual cadastra os jogadores e ao final imprimirá a lista do time juntamente com a informação de quem está apto a jogar, conforme a figura abaixo. (Sobrescrever o método toString())

```
Atacante: 1 - Washington Sebastián (Loco Abreu) - 1976-11-17 CONDIÇÃO: PODE JOGAR
```

d) Crie novos métodos na classe Jogador:

- **aplicarCartaoAmarelo(int quantidade): void** - Aplica a quantidade de cartões informada ao jogador, adicionalmente pode tornar um jogador suspenso.
- **aplicarCartaoVermelho(): void** - Aplica um cartão vermelho ao jogador, torna um jogador suspenso.
- **cumprirSuspensao(): void** – Esse método vai zerar a quantidade de cartões e tornar o jogador apto a jogar

- **sofrerLesao(): void** – Este método vai gerar aleatoriamente um lesão no jogador. A gravidade da lesão irá se refletir em uma redução da qualidade do jogador, quanto mais grave maior a redução da qualidade. Crie uma escala de redução de no mínimo 1 ponto até o máximo de 15% da qualidade total do jogador. Note que a qualidade jamais pode ficar negativa. A tabela abaixo pode ser utilizada como referência:

Probabilidade	Qualidade decrementada
5%	15% do total da qualidade
10%	10% do total da qualidade
15%	5% do total da qualidade
30%	2 pontos
40%	1 ponto

- **executarTreinamento(): void** – A exemplo do método anterior, este método vai aumentar a qualidade do jogador **aleatoriamente em um número entre 1 e 3**. Note que só pode ser executado 1 treinamento antes de cada partida (você deve adicionar um atributo na classe para poder controlar essa informação).

**Obs:** Caso queiram, podem representar os atributos **cartoesAmarelo** e **cartaoVermelho** como um novo tipo (**Cartao**).