**Játékos pontszám kezelés - Feladatleírás**

Egy olyan osztályt kell elkészíteni, amely játékosokat modellez egy játékban. A játékosoknak van egy kezdő pontszámuk, amelyet meg lehet növelni, ha nyernek vagy csökken, ha vesztenek. A játékosok nyomon követhetik, hogy hányszor nyertek vagy vesztettek, valamint eldönthető, hogy két játékos közül ki nyert. Ha egy játékos pontszáma negatív, akkor kiesett a játékból, nem játszhat tovább!

A játékos neve módosítható a főprogramból, viszont az email címét és a kezdő pontszámát nem lehet megváltoztatni a létrehozás után.

**Feladatok**

**1. feladat (10 pont)**

* Hozzon létre egy játékost érvénytelen (negatív) kezdő pontszámmal, és jelenítse meg a hibaüzenetet a konzolon.
* Hozzon létre egy játékost helyes kezdő pontszámmal, és írja ki az adatait a képernyőre a következő formában:
  + **Jétékos Jani (jatekos.jani@nyertes.hu) -> 50 pont**

**2. feladat (10 pont)**

* Szimulálja, hogy Jétékos Jani kétszer nyert, először 20, majd 30 pontot!
* Jelenítse meg a játékos hány alkalommal nyert!
* Szimulálja, hogy Játékos Jani vesztett 40 pontot!
* Jelenítse meg a játékos aktuális pontszámát, valamint azt, hogy több győzelme van-e, mint veresége, azaz nyerő vagy vesztő játékos-e!

**3. feladat (10 pont)**

* Hozzon létre egy másik játékost, és adjon neki is kezdő pontszámot.
* A játék során egyszer nyerjen és kétszer veszítsen.
* Jelenítse meg, hogy a játékos nyerő-e vagy vesztő.

**4. feladat (10 pont)**

* Hasonlítsa össze a két játékost, és állapítsa meg, hogy ki a győztes a pontszám alapján.
* Jelenítse meg a győztes játékos nevét és pontszámát.

**5. feladat (10 pont)**

* Szimulálja, hogy egy játékos nyer, de negatív pontszámmal vagy veszít, de negatív pontszámmal! Jelenítse meg az elkapott kivétel szövegét!
* Szimulálja, hogy egy játékos kiesik a játékból és próbáljon meg vele újra nyerni vagy veszíteni! Jelenítse meg a hibaüzeneteket!