

## DERS SONU UYGULAMA

### HAFTA #3

26.10.2023 PERŞEMBE

Aşağıda, Java programlama dili kullanılarak oluşturulmuş bir spor uygulaması bulunmaktadır. Bu uygulamada, “**Player**” adında bir abstract sınıf, “**Footballer**” adında bir sınıf ve “**FootballCoach**” adında bir sınıf tanımlanmıştır. Ayrıca, “**Position**” adında bir Interface (arayüz) de kullanılmıştır.

Sporcuların ve teknik direktörlerin bilgileri bu Classlar ve Interface ile kaydedilmekte ve yazdırılmaktadır. Sizden istenen görev, bu kodu okuyup anlamak ve sorulan sorulara yanıtlamaktır.

#### Footballer Sınıfı (Class Footballer):

- Footballer sınıfı **currentTeam** ve **setPosition** isimli attribute'lara sahiptir.
- Footballer sınıfı, **Player** sınıfından miras alır ve **Position** arayüzünü (Interface) uygulamaktadır.
- **playerInformation** ve **setPosition** metotlarını içermektedir.

#### FootballCoach Sınıfı (Class FootballCoach):

- FootballCoach sınıfı, **managedTeam** isimi attribute'a sahiptir.
- FootballCoach sınıfı, **Player** sınıfından miras alır.
- **playerInformation** metodunu içermektedir.

#### Position Interface Arayüzü:

- **setPosition** isimi metoda sahiptir.

#### Player Sınıfı (Abstract Class):

- Player sınıfı; **name**, **age** ve **nationalTeam** isimli attribute'lara sahiptir.
- **playerInformation** isimi bir abstract metoda sahiptir.
- Tanımlanan attribute'ların **get metotlarına** sahiptir.

**Player Application (Class PlayerApplication):**

Uygulamanın main metodu, uygulamanın başlangıç noktasını temsil etmektedir. Uygulamayı çalıştıracak ve sonuç üretecek kod bloğu burada yer almaktadır.

Öğr. Gör. Dr. Fatih BAL