**Λυμένη Άσκηση (Inheritance super method invocation)**

*(Από εξετάσεις Ιανουάριος 2011)*

Η παρακάτω περιγραφή αφορά  σε μια ομάδα (Club) κάποιου πρωταθλήματος.  
Κάθε ομάδα περιλαμβάνει έναν αριθμό Αθλητών (Athlete). Ειδικότερη κατηγορία αθλητών είναι οι επαγγελματίες (Professional Athlete).

**Ένας αθλητής (οποιουδήποτε τύπου) χαρακτηρίζεται επιπλέον και από ένα σύνολο δελτίων συμμετοχής σε αγώνες (ScoreSheet)** (κάθε δελτίο χαρακτηρίζεται από την ημερομηνία (String) του αγώνα και το χρόνο συμμετοχής (double)).

Ιδιότητες κάθε μιας από τις παραπάνω έννοιες: **Ομάδα**: όνομα (name: String), έδρα (place: String)  
**Αθλητής**: όνομα (name: String), ηλικία (age: int)  
**Επαγγελματίας**: ποσό συμβολαίου (money: double)  
**Δελτίο Συμμετοχής σε Αγώνα**: ημερομηνία (date: String), χρόνος συμμετοχής (takeTime: double).

**Γράψτε ένα πρόγραμμα** σε Java το οποίο να περιλαμβάνει κλάσεις, μεθόδους, ιδιότητες και σχέσεις για τη μοντελοποίηση των ανωτέρων εννοιών.

**Στη συνέχεια δημιουργήστε γραφική διασύνδεση** χρήστη που να επιτρέπει:  
- δημιουργία ομάδας (παρέχοντας τα απαραίτητα στοιχεία)  
- δημιουργία αθλητών ή επαγγελματιών αθλητών (παρέχοντας τα απαραίτητα στοιχεία) και καταχώρησή τους σε μια ομάδα  
- εισαγωγή στοιχείων για δελτίο συμμετοχής σε έναν αγώνα (όνομα αθλητή, ημερομηνία, χρόνος συμμετοχής) και καταχώρηση στον αντίστοιχο αθλητή.  
- εκτύπωση (με την εισαγωγή ή επιλογή του ονόματος μιας ομάδας και την επιλογή κατάλληλου πλήκτρου) των ονομάτων όλων των αθλητών (αθλητών ή επαγγελματιών) της ομάδας καθώς και των τιμών όλων των ιδιοτήτων τους (συμπεριλαμβανομένων και των στοιχείων των δελτίων για τους αγώνες στους οποίους έχουν συμμετάσχει).

Μπορείτε να προσθέσετε επιπλέον μεθόδους/ιδιότητες όπου αυτό είναι απαραίτητο.