**Scrabble**

I brætspillet Scrabble har hver brik et bogstav, som bruges til at stave ord i rækker og kolonner, og en score, som bruges til at bestemme værdien af ​​ord.

1. Lav klasse ved navn Tile, der repræsenterer Scrabble-fliser. Instanstvariablerne skal indeholde en character det hedder letter og en int der hedder value.
2. Skriv en konstruktør, der tager parametrene: letter og value, og initialiserer instansvariablerne.
3. Skriv en metode ved navn printTile, der tager et Tile-objekt som en parameter og viser instansvariablerne i et læsevenligt format.
4. Skriv en main metode, der opretter et Tile-objekt med bogstavet Z og værdien 10, og brug derefter printTile til at vise objektets tilstand.
5. Opret getter og setter for hver af attributterne.