

## דף עבודה 4 - עבודה עם מתודות, Constructors

1. צרו מחלקה בשם Player.

המחלקה תכיל שני משתנים:

name – שם השחקן

luckNum – מספר מזל

במחלקה יהיו המתודות הבאות:

getNum() - מתודה המחזירה מספר אקראי בין 0 ל-100

setLuckNum() – תעדכן את משתנה המחלקה luckNum במספר אקראי בין

1-100 (תיעזר ב- getNum())

getName()

getLuckNum()

קונסטרקטור (Constructor):

(String name)Player – המצפה לקבל מחרוזת המייצגת את שם השחקן

לא תהיה באובייקט זה מתודה main()

---

2. צרו מחלקה בשם Game אשר תכיל מתודה main()

המתודה תאתחל שני משתנים מסוג Player (ע"י שליחת שמות שונים)  
כמו כן, המתודה תקלוט מספר בין 1 ל-10 מהמשתמש ([args[0]).

המשחק יתקיים כמספר הפעמים אשר נקלט.

שלבי **משחק**: א. הגדרת מספר מזל לכל שחקן (ע"י הפעלת המתודה  
(setLuckNum())

ב. בדיקה – למי מהשחקנים מספר מזל גבוה יותר

(בונוס - אם יש תיקו יש להתחיל את

המשחק הנוכחי מחדש)

ג. הדפסת מספר המשחק ושם המנצח

בסוף כל המשחקים יודפס שמו של המנצח בסה"כ ה"הגרלות".

---

Game no 1: Winner – Tami  
Game no 2: Winner – Ami  
Game no 3: Winner – Tami

WINNER \*\*\* Tami \*\*\*WINNER

דוגמא לפלט של תוכנית בה מתקיימים שלושה  
משחקים בין שחקנים ששמותיהם: Ami ו-Tami:

בונוס – אפשרות לקלוט גם את שמות השחקנים