

**Exercício 2: Jogadores e treinamento**

1. Definir uma nova classe **JogadorDeFutebol** contendo as seguintes propriedades:

- nome

- energia

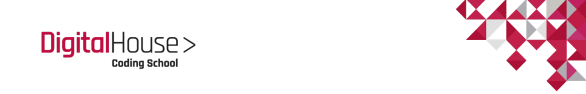
- alegria

- gols

- experiência

2. Criar uma função chamada **fazerGol()** em **JogadorDeFutebol**, que tire 5 pontos de energia e dê 10 pontos de alegria ao jogador, além de aumentar o número de gols em 1. A função deve imprimir “GOOOOL!” na tela.

3. Criar uma função chamada **correr()** em **JogadorDeFutebol**, que tire 10 pontos de energia dele. O método deve imprimir na tela: “Cansei”.

4. Definir uma nova classe **SessaoDeTreinamento** contendo as seguintes propriedades:

- experiência (ganha quando um treinamento é realizado)

5. Criar uma função chamado treinarA que tenha como parâmetro de entrada um jogador de futebol. Como é um treinamento, o jogador precisa:

1- Correr 2- Fazer um Gol 3- Correr

Depois que o **JogadorDeFutebol** fizer essas três coisas, a experiência dele deve aumentar, somando um ponto na experiência. A função deve imprimir a experiência inicial e a experiência final do jogador.

6. Definir um novo arquivo chamado **JogadoresETreinamentos** e criar uma função **main()**. Dentro da função **main**, criar dois **JogadorDeFutebol** configurando as propriedades necessárias, e criar uma **SessaoDeTreinamento**, também com as propriedades necessárias. Os dois jogadores devem realizar um treinamento.