



Coleções

Objetivo

A partir do diagrama UML, programe <<interface>> todas as classes com seus métodos e Comparavel < Jogador> atributos em Java. Use uma coleção para + compareTo(o: Jogador): int o relacionamento 1 para muitos. Jogador **Equipe** - numCamisa: int - nome: String nome: String · lesionado: boolean + addJogador(j: Jogador) titular: boolean + mostrarJogadoresTitulares() + getQuantidadeJogadoresLesionados (): + compareTo(o: Jogador): int





Considerações:

- O método mostrarJogadoresTitulares() só deve mostrar por console os jogadores que são Titulares e ordenados por número de camisa.
- O método getQuantidadeJogadoresLesionados() deve ser somado e retornado o número de jogadores que estão lesionados e que são titulares.

Até a próxima!