



## Inlämningsuppgift 5

### Poängtabell

Programmet som ska skapas, ska användas av en idrottsförening för att registrera poäng för spelarna inom ett lag. Användaren av programmet ska, via en meny, kunna:

1. Registrera spelare (namnet på spelare)
2. Lägg in poäng för spelare
3. Visa alla spelare
4. Visa de spelare som passerat viss poängsumma
0. Avsluta

För varje spelare ska namn och poäng kunna lagras i en instans av en separat klass, Player. Använd ArrayList för att lagra alla objekt av Player-klassen. Utgå från att användaren inte gör några otillåtna inmatningar (dvs fel typ av indata).

Klassen som innehåller main-metoden ska vara uppbyggd av **minst** 5 metoder (utöver main()):

- En metod hanterar menyn och returnerar användarens inmatning
- En metod hanterar inmatning och registrering av en ny spelare
- En metod hanterar inmatning och registrering av en spelares poäng
- En metod hanterar att skriva ut alla registrerade spelare
- En metod hanterar att skriva ut de spelare som passerar en viss poängsumma.

Observera att om en heltalsinmatning följs av en stränginmatning så kan det krävas en extra kodrad som tar hand om <Enter>-tecknet i samband med heltalsinmatningen (för att tömma bufferten). Använd antingen Scanner eller JOptionPane för att kommunicera med användaren.

Scenario, på nästa sida: (*Fet och kursiv stil betyder att användaren matar in*)

1. Registrera spelare (namnet på spelare)
2. Lägg in poäng för spelare
3. Visa alla spelare
4. Visa de spelare som passerat en viss poängsumma
0. Avsluta

Ditt val: **1**

Spelarens namn: **Bertil Karlsson**

1. Registrera spelare (namnet på spelare)
2. Lägg in poäng för spelare
3. Visa alla spelare
4. Visa de spelare som passerat en viss poängsumma
0. Avsluta

Ditt val: **1**

Spelarens namn: **Rune Svensson**

1. Registrera spelare (namnet på spelare)
2. Lägg in poäng för spelare
3. Visa alla spelare
4. Visa de spelare som passerat en viss poängsumma
0. Avsluta

Ditt val: **1**

Spelarens namn: **Oskar Nilsson**

1. Registrera spelare (namnet på spelare)
2. Lägg in poäng för spelare
3. Visa alla spelare
4. Visa de spelare som passerat en viss poängsumma
0. Avsluta

Ditt val: **3**

Bertil Karlsson 0

Rune Svensson 0

Oskar Nilsson 0

1. Registrera spelare (namnet på spelare)
2. Lägg in poäng för spelare
3. Visa alla spelare
4. Visa de spelare som passerat en viss poängsumma
0. Avsluta

Ditt val: **2**

Spelarens namn: **Rune Svensson**

Mata in poängantalet: **6**

1. Registrera spelare (namnet på spelare)
2. Lägg in poäng för spelare
3. Visa alla spelare
4. Visa de spelare som passerat en viss poängsumma
0. Avsluta

Ditt val: **3**

Bertil Karlsson 0

Rune Svensson 6

Oskar Nilsson 0

1. Registrera spelare (namnet på spelare)
2. Lägg in poäng för spelare
3. Visa alla spelare
4. Visa de spelare som passerat en viss poängsumma
0. Avsluta

Ditt val: **2**

Spelarens namn: **Oskar Karlsson**

Hittar ingen spelare med namnet Oskar Karlsson

1. Registrera spelare (namnet på spelare)
2. Lägg in poäng för spelare
3. Visa alla spelare
4. Visa de spelare som passerat en viss poängsumma
0. Avsluta

Ditt val: **2**

Spelarens namn: **Oskar Nilsson**

Mata in poängantalet: **4**

1. Registrera spelare (namnet på spelare)
2. Lägg in poäng för spelare
3. Visa alla spelare
4. Visa de spelare som passerat en viss poängsumma
0. Avsluta

Ditt val: **3**

Bertil Karlsson 0

Rune Svensson 6

Oskar Nilsson 4

1. Registrera spelare (namnet på spelare)
2. Lägg in poäng för spelare
3. Visa alla spelare
4. Visa de spelare som passerat en viss poängsumma
0. Avsluta

Ditt val: **4**

Ange poänggräns: **5**

Rune Svensson har 6 poäng

1. Registrera spelare (namnet på spelare)
2. Lägg in poäng för spelare
3. Visa alla spelare
4. Visa de spelare som passerat en viss poängsumma
0. Avsluta

Ditt val: **4**

Ange poänggräns: **10**

Ingen spelare har över 10 poäng.

osv...