



Inlämningsuppgift 3

Fotbollslag

En fotbollsklubb vill ha ett program som håller reda på antalet spelade matcher för klubbens två fotbollslag. När ett av lagen spelat en match vill fotbollsklubben kunna registrera denna. Programmet ska skriva ut en meny till användaren enligt nedan och därefter utföra respektive uppgift.

För varje fotbollslag ska namn och antal spelade matcher kunna lagras. Skapa en klass som motsvarar ett sådant fotbollslag. Klassen ska ha nödvändiga get-/set-metoder, en toString-metod samt övriga metoder som kan behövas. Skapa dessutom en klass som använder sig av fotbollslags-klassen. Här finns även main-metoden. Programmet ska starta med att fråga efter namnen på de båda lagen. Programmet ska fortgå tills användaren matar in värdet 0.

Ett Scenario för hur programmet ska fungera hittar du nedan. Observera att menyvalen 1 och 2 innehåller lagnamnen som lämpligen hämtas via en get-metod.

Scenario: (*Fet och kursiv still betyder att användaren matar in*)

Namn på lag nr 1: ***Gula laget***

Namn på lag nr 2: ***Röda laget***

1. Registrera match för Gula laget

2. Registrera match för Röda laget

3. Visa resultat

0. Avsluta

Ditt val: ***1***

Match för Gula laget har nu registrerats

Fortsättning följer på nästa sida...

1. Registrera match för Gula laget
2. Registrera match för Röda laget
3. Visa resultat
0. Avsluta

Ditt val: **2**

Match för Röda laget har nu registrerats

1. Registrera match för Gula laget
2. Registrera match för Röda laget
3. Visa resultat
0. Avsluta

Ditt val: **1**

Match för Gula laget har nu registrerats

1. Registrera match för Gula laget
2. Registrera match för Röda laget
3. Visa resultat
0. Avsluta

Ditt val: **3**

Gula laget har spelat 2 matcher

Röda laget har spelat 1 matcher

1. Registrera match för Gula laget
2. Registrera match för Röda laget
3. Visa resultat
0. Avsluta

Ditt val: **0**

Välkommen åter!