

## תרגיל משחק קליעה למטרה

כתבו תוכנית המדמה משחק קליעה למטרה בין שני שחקנים.  
מצורף לכם [קובץ starter](#) עבור תשתית התחלתית לפתרון התרגיל, השתמשו בו.

### המחלקות בתוכנית:

- צרו מחלקה בשם Player
  - תכונות :
    - שם השחקן (name) מסוג String
    - כמות הנקודות הכוללת (score) מסוג int
  - במחלקה כתבו בנאי (constructor) שמקבל את שם השחקן בלבד.
  - צרו שיטה בשם shoot אשר מקבלת ניקוד רנדומלי ומבצעת "קליעה" כלומר מוסיפה את הניקוד שקיבלה לניקוד של השחקן.
  - צרו getter's ו-setter's בהתאם לצורך.
- צרו מחלקה בשם Game
  - תכונות :
    - שחקן 1 (player1) מסוג Player
    - שחקן 2 (player2) מסוג Player
    - תוצאות המשחק (result) מסוג StringBuilder
  - במחלקה כתבו בנאי (constructor) שמקבל את שמות השחקנים בלבד.
  - צרו שיטה בשם run שתפעיל את המשחק.
    - בכל סיבוב, כל שחקן "יורה" למטרה ומקבל ניקוד רנדומלי בין 0 ל-10 (כולל).
    - המשחק מורכב מ-5 סיבובים.
    - בסוף כל סיבוב יש להציג כמה נקודות כל שחקן קיבל באותו סיבוב.
    - בסיום המשחק יש להציג את הניקוד הכולל של כל שחקן, ולהכריז על המנצח (או תיקו במקרה הצורך).
  - צרו getter's ו-setter's בהתאם לצורך.

שימו לב ל-main והפעילו אותו להרצת המשחק.  
להלן דוגמת פלט:

```
--- Round 1 ---  
Player1 scored: 8  
Player2 scored: 8  
  
--- Round 2 ---  
Player1 scored: 3  
Player2 scored: 9  
  
--- Round 3 ---  
Player1 scored: 2  
Player2 scored: 9  
  
--- Round 4 ---  
Player1 scored: 1  
Player2 scored: 1  
  
--- Round 5 ---  
Player1 scored: 1  
Player2 scored: 9  
  
--- Game Over ---  
Player1's total score: 15  
Player2's total score: 36  
Player2 wins!
```