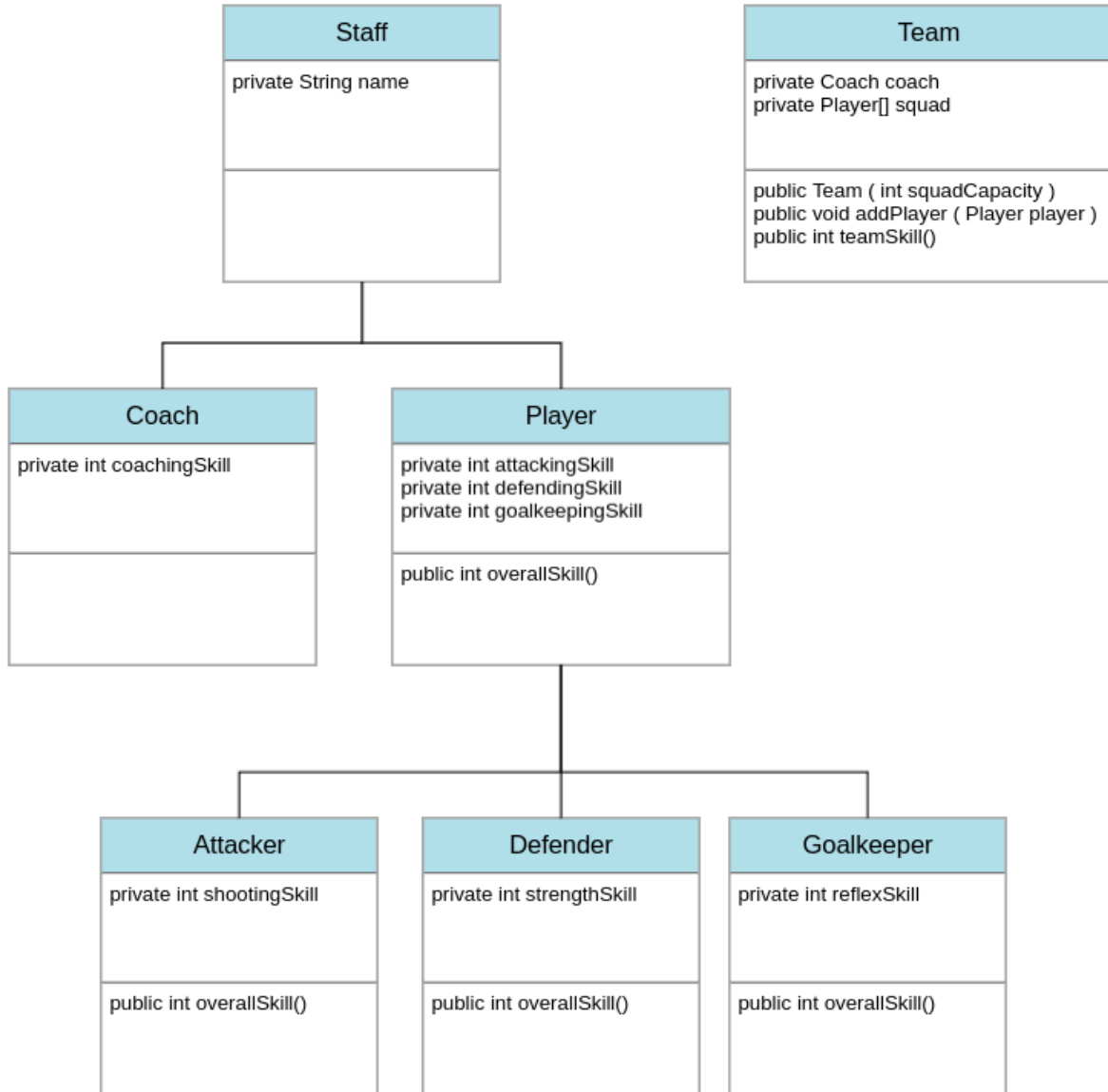


Bil 211 - LAB 1



- Diagramdaki sınıfları, her sınıf için belirtilen değişken ve metotları oluşturunuz. (Belirtilenlerin dışında bir değişkene ihtiyaç duyuyorsanız tanımlayabilirsiniz.)
- **Kodlarınızı Uzak'a yükleyeceksiniz. Yükleyeceğiniz dosyaları klasörün için koymadan, olduğu gibi yükleyiniz. Teslim ettiğiniz dosyaların içinde main metodu bulunmasın. Ekteki Test.java dosyasını çalıştırarak kodunuzu test edebilirsiniz.**
- Private olan bütün değişkenler için get/set methodu tanımlayın.
- Yetenekler (skills), yalnızca 1-5 arasında değerler alabilir. Bununla ilgili kontrolleri set metotları içinde yapın. Eğer 1-5 arasında olmayan bir değer atanmaya çalışılırsa "invalid skill value" yazdırıp değer olarak 1 değerini atayın.

- overallSkill(): Oyuncunun sahip olduğu bütün yeteneklerin toplamını döner.
 - Örnek: Attacker için → attackingSkill + defendingSkill + goalkeepingSkill + shootingSkill
- Player[] squad: Bir takım birden fazla oyuncuya sahip olabilir. Takımda bulunan oyuncular bu array ile tutulacak.
- Team (int squadCapacity): Team sınıfı için bu constructor'u oluşturun. Method, takımda bulunacak oyuncu sayısını argüman olarak alacak ve "squad" arrayini initialize edecek.
- teamSkill(): Takımda bulunan bütün oyuncuların yeteneklerinin toplamını, koçun yeteneğiyle çarpıp döner.
- addPlayer(Player player): Kadroda yer olduğu sürece argüman olarak verilen oyuncuyu kadroya ekler. Kadroda yer kalmamışsa "squad is full" mesajını bastırır ve ekleme yapmaz.

TEST

Kodunuzu, Test.java dosyasını çalıştırarak test edebilirsiniz. Dosyayı çalıştırdığınızda oluşması gereken çıktı şöyledir:

```
invalid skill value  
squad is full  
60
```

ÖNEMLİ UYARI:

- Diagramda belirtilen sınıf, method, değişken isimlerine birebir uyunuz.
- Hata mesajlarınız istenilen mesajlar ile birebir aynı olsun.
- Soruda söylenmediği takdirde ekstra bir konsol çıktısı üretmeyiniz.