

برنامه‌ای بنویسید که در آن یک کلاس فوتبالیست وجود دارد که از کلاس انسان ویژگی‌هایی را به ارث می‌برد. برنامه به این گونه است که در ابتدا ۲۲ شی فوتبالیست نیاز است ایجاد کنید، سپس اسامی بازیکنان زیر را به هر شی اختصاص دهید. با استفاده از متد رندم و ارث بری، این ۲۲ تا نام را بین دو تیم A و B تقسیم کنید و در نهایت اسم هر بازیکن با نام تیمی که در آن قرار دارد را چاپ کنید.

اسامی بازیکنان:

حسین - مازیار - اکبر - نیما - مهدی - فرهاد - محمد - خشایار - میلاد - مصطفی - امین - سعید - پویا - پوریا - رضا - علی - بهزاد - سهیل - بهروز - شهروز - سامان - محسن