

Stawiamy i rozwalamy!

Twoim zadaniem jest doprowadzenie do działania kodu wieżyczki:

```
public class Turret {

    public void shoot() {

    }

    @Override
    public String toString() {
        return "Who am I?";
    }

    public static void main(String[] args) {
        Turret[] turrets = new Turret[10];
        for(int i=0; i<turrets.length; i++) {
            turrets[i] = new Turret();
        }
        for(Turret turret : turrets) {
            System.out.println(turret);
        }
        for(Turret turret : turrets) {
            turret.shoot();
        }
        for(Turret turret : turrets) {
            System.out.println(turret);
        }
    }
}
```

...tak, aby wyjście z programu wyglądało następująco:

```
Turret 1, current ammo: 10
Turret 2, current ammo: 10
Turret 3, current ammo: 0
Turret 4, current ammo: 10
Turret 5, current ammo: 10
Turret 6, current ammo: 0
```

```
Turret 7, current ammo: 10
Turret 8, current ammo: 10
Turret 9, current ammo: 0
Turret 10, current ammo: 10
Turret 1: BOOM!
Turret 2: BOOM!
Turret 3: ...OOPS!
Turret 4: BOOM!
Turret 5: BOOM!
Turret 6: ...OOPS!
Turret 7: BOOM!
Turret 8: BOOM!
Turret 9: ...OOPS!
Turret 10: BOOM!
Turret 1, current ammo: 9
Turret 2, current ammo: 9
Turret 3, current ammo: 0
Turret 4, current ammo: 9
Turret 5, current ammo: 9
Turret 6, current ammo: 0
Turret 7, current ammo: 9
Turret 8, current ammo: 9
Turret 9, current ammo: 0
Turret 10, current ammo: 9
```

Jeden drobny szczegół: **NIE WOLNO ZMIENIAĆ ZAWARTOŚCI FUNKCJI MAIN!**

W rozwiązaniu wykorzystaj w odpowiedni sposób modyfikatory: `public` , `private` ,
`static` , `final` .