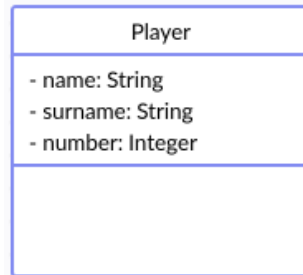


Programação Orientada a Objetos

Em um projeto web usando o Maven:

1. Criar a classe **Player** em um pacote chamado model.

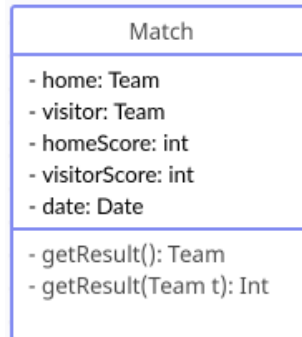


2. Implementar os métodos getters e setters da classe **Player**.
3. Criar uma classe executável chamada **MyApp** na pasta raiz da pasta java.
4. Instanciar os seguintes jogadores:
 - German Cano, 14, atacante.
 - John Kennedy, 9, atacante
 - André, 7, meio-campo
5. Criar a classe **Team** em um pacote chamado model.

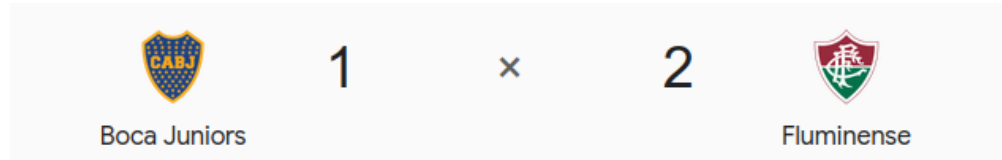


6. Criar os getters e setters para essa classe.
7. Criar o time **Fluminense** com as cores **verde**, **grená** e **branca**.
8. Adicionar os jogadores **German Cano**, **John Kennedy** e **André** ao time **Fluminense**.

9. Criar uma controladora chamada **matchController** em um pacote chamado controller.
10. Criar uma classe **Match** em um pacote chamado model.



11. Criar uma página **index.jsp** para registrar o resultado de uma partida. A página deverá ter um campo para cada um dos times e outro(s) para o resultado. A controladora deverá receber esses valores e instanciar a classe Match com os times e o resultado.
12. Reproduzir o resultado abaixo:



13. Criar o método **getResult()** em Match que retorne o time vencedor.
14. Sobrecarregar o método **getResult()** passando o time como parâmetro e retornando a quantidade de pontos que o referido time ganhou no jogo.
15. Faça a chamada para ambos os métodos na controladora.