**Ασκήσεις στα interfaces**

1. Έστω το

public interface Player {

int play();

String getName(); // επιστρέφει το όνομα του παίκτη

}

Να κατασκευάσετε τις κλάσεις FairDicePlayer, Two605DicePlayer και ComplexDicePlayer. Και οι τρεις αυτές κλάσεις υλοποιούν το interface Player. Κατά τα λοιπά η λειτουργικότητα των 2 πρώτων είναι γνωστή από προηγούμενη άσκηση. H κλάση ComplexDicePlayer φέρνει 6 με πιθανότητα 30%, 5, 4, 3 και 2 με πιθανότητα 15% για κάθε ένα από αυτά τα αποτελέσματα και 1 με πιθανότητα 10%.

Να αναπτύξετε Java Application στο οποίο να δημιουργήσετε 6 παίκτες, 2 FairDicePlayer, 2 Two605DicePlayer και 2 ComplexDicePlayer. Να βάλετε τους 6 παίκτες να παίξουν μεταξύ τους και να τυπώσετε το σύνολο των σκορ για κάθε παίκτη στον οποίον θα αναφερθείτε με το όνομά του.

Ένα παιχνίδι μεταξύ 2 παικτών συνίσταται σε 10 ρίψεις για κάθε παίκτη. Το σκορ σε ένα παιχνίδι είναι το άθροισμα των αποτελεσμάτων που έφερε ο παίκτης και στις 10 ρίψεις.

1. Έστω το

public interface MyIterator {

boolean hasNext();

String next();

}

Να προσθέσετε στην κλάση SetOfStrings μέθοδο “public MyIterator iterator()” που επιστρέφει κατάλληλο iterator που μας επιτρέπει να διασχίσουμε ένα SetOfStrings προσπελάζοντας κάθε στοιχείο του. Προσθέστε κατάλληλο κώδικα ελέγχου στην main.