

Definition von Klassen in der Programmiersprache Python

Der folgende Quelltext (Programmcode) definiert die Klasse „Sporthalle“ (Zeilen 1 bis 10) in der Sprache Python. Anschließend wird ein Objekt dieser Klasse erzeugt (`halleA` in Zeile 12) und einige Methoden dieses Objekts werden aufgerufen.

```
1  class Sporthalle:
2      def __init__(self, name, standort):
3          self.name = name
4          self.standort = standort
5      def gibStandort(self):
6          return self.standort
7      def gibNamen(self):
8          return self.name
9      def setzeNamen(self, name):
10         self.name = name
11
12 halleA = Sporthalle("HALLE A", "ALTBAU")
13 print halleA.gibNamen()
14 halleA.setzeNamen("ULRICH WALTER-HALLE")
15 print halleA.gibNamen()
```

Wichtig sind die Einrückungen der Anweisungen durch Leerzeichen, welche durch die Einrücktiefe eine Gruppierung vornehmen.

Die genaue Funktionsweise dieses kleinen Programms kann an dieser Stelle noch nicht erklärt werden. Sie können jedoch einige Attribut- und Methodennamen der Klasse `Sporthalle` wiedererkennen. Ebenfalls können Sie sehen, wie der Objektbezeichner `halleA` verwendet wird.

Aufgabe

Erstellen Sie in der Sprache Python die Definition der Klasse „Mannschaft“ in Analogie zur obigen Definition der Klasse „Sporthalle“! Verwenden Sie dazu bitte unbedingt kariertes Papier und orientieren Sie sich beim Schreiben an den Kästchengrenzen, damit die Einrückung der Anweisungen deutlich wird.