

Três maiores lances

Atualize sua classe `Avaliador` com o seguinte código:

```
public class Avaliador {

    private double maiorDeTodos = Double.NEGATIVE_INFINITY;
    private double menorDeTodos = Double.POSITIVE_INFINITY;
    private List<Lance> maiores;

    public void avalia(Leilao leilao) {
        for(Lance lance : leilao.getLances()) {
            if(lance.getValor() > maiorDeTodos) maiorDeTodos = lance.getValor();
            if (lance.getValor() < menorDeTodos) menorDeTodos = lance.getValor();
        }

        pegaOsMaioresNo(leilao);
    }

    private void pegaOsMaioresNo(Leilao leilao) {
        maiores = new ArrayList<Lance>(leilao.getLances());
        Collections.sort(maiores, new Comparator<Lance>() {
            public int compare(Lance o1, Lance o2) {
                if(o1.getValor() < o2.getValor()) return 1;
                if(o1.getValor() > o2.getValor()) return -1;
                return 0;
            }
        });
        maiores = maiores.subList(0, maiores.size() > 3 ? 3 : maiores.size());
    }

    public List<Lance> getTresMaiores() {
        return this.maiores;
    }

    public double getMaiorLance() {
        return maiorDeTodos;
    }

    public double getMenorLance() {
        return menorDeTodos;
    }
}
```

Veja que agora temos o método que devolve os três maiores lances daquele leilão. Escreva os seguintes testes para esse método:

- Um leilão com 5 lances, deve encontrar os três maiores
- Um leilão com 2 lances, deve devolver apenas os dois lances que encontrou
- Um leilão sem nenhum lance, devolve lista vazia

