



Una asociación de futbol está automatizando sus procesos administrativos.

Dentro de estos procesos, está el control de sus los Integrantes y de los equipos que participan en la asociación.

- Se solicita tener a los equipos almacenados con un código identificador, nombre y cantidad de socios.
- Con respecto a los jugadores se solicita tenerlos almacenados por nombre, numero de camiseta, edad, si es o no arquero, y su rango etario para saber si es un jugador adulto o es uno joven, saber a que equipo pertenece, cuantos goles a realizado y el precio de venta del jugador en caso de que se pueda vender un jugador.

Además, se solicitan algunos requisitos extras como:

- Los nombres no deben de tener menos de cuatro caracteres
- Los números de las camisetas deben ir desde el 1 hasta en 40
- Cada gol realizado tiene un valor de \$5000

## PryAFA.java

```
package pryafa;

public class PryAFA {

   public static void main(String[] args) {
      Jugador juga = new Jugador();
      juga.setNumCamiseta(33);
      juga.setNomJugador("Alonso");
      juga.setPrecioVenta(0);
      juga.setEdad(32);
      juga.setEdad(32);
      juga.setCategoria('A');
      juga.setPremio(34);
      System.out.println(juga);

      Equipo equi = new Equipo();
      equi.setCodigo(221);
      equi.setCodigo(221);
      equi.setCantidadSocios(81);
       System.out.println(equi);

      juga.impresionDatos();
      juga.RebajaPrecio();
   }
}
```

## Jugador.java

```
package pryafa;

public class Jugador {
    private int NumCamiseta;
    private String NomJugador;
    private double PrecioVenta;
    private int Edad;
    private boolean Arquero; // true si es arquero, false si no es
arquero
    private char Categoria; // J / A
    private int Premio;

    private Equipo equipo;

public Jugador() {
        equipo = new Equipo();
    }
}
```

```
PrecioVenta, int Edad, boolean Arquero, char Categoria, int Premio) {
        this.NomJugador = NomJugador;
        this.PrecioVenta = PrecioVenta;
        this.Arquero = Arquero;
        this.Categoria = Categoria;
                              NumCamiseta;
            System.out.println("ERROR"
   public String getNomJugador() {
           this.NomJugador = NomJugador;
           NomJugador = null;
           System.out.println("El nombre del jugador es muy corto");
       return PrecioVenta;
   public void setPrecioVenta(double PrecioVenta) {
```

```
return Arquero;
       this.Arquero = Arquero;
      return Categoria;
   public void setCategoria(char Categoria) {
       if (Categoria == 'J' || Categoria == 'A') {
           this.Categoria = Categoria;
           System.out.println("Categoria debe ser J / A "
      return Premio;
   private int ValorGol = 5000 ;
       if (Premio == Premio)
           Premio = Premio * ValorGol;
           System.out.println("Premio = "+Premio);
NomJugador=" + NomJugador + ", PrecioVenta=" + PrecioVenta + ", Edad=" +
Edad + ", Arquero=" + Arquero + ", Categoria=" + Categoria + ", Premio="
   public void cambiarPrecio(double porcentaje) {
   private int Rebaja;
       PrecioVenta = Premio - Rebaja;
       System.out.println("Rebaja del 10% : $"+PrecioVenta);
```

```
public void impresionDatos() {
    String Deportista = "";
    if (this.Categoria == 'J') {
        Deportista = "Juvenil";
    } else {
        Deportista = "Adulto";
    }

    System.out.println("------");
    System.out.println("FICHA DE JUGADOR");
    System.out.println("-----");
    System.out.println(this.NumCamiseta+" "+this.NomJugador+"
"+this.Edad+" "+Deportista+" "+this.equipo.getNombre() );
}
```

## Equipo.java

```
package pryafa;

public class Equipo {
    private int codigo;
    private String Nombre;
    private int CantidadSocios;

public Equipo() {
    }

    public Equipo(int codigo, String Nombre, int CantidadSocios) {
        this.codigo = codigo;
        this.Nombre = Nombre;
        this.CantidadSocios = CantidadSocios;
    }

    public int getCodigo() {
        return codigo;
    }

    public void setCodigo(int codigo) {
        this.codigo = codigo;
    }
}
```

```
public String getNombre() {
    return Nombre;
}

public void setNombre(String Nombre) {

    if (Nombre.length() > 3) {
        this.Nombre = Nombre;
    } else {
        System.out.println("Nombre Muy Corto");
    }
}

public int getCantidadSocios() {
    return CantidadSocios;
}

public void setCantidadSocios(int CantidadSocios) {
    this.CantidadSocios = CantidadSocios;
}

@Override
public String toString() {
    return "Equipo{" + "codigo=" + codigo + ", Nombre=" + Nombre + ",
CantidadSocios=" + CantidadSocios + '}';
}
```

## Output – pryAFA (run

```
run:
```

```
Premio = 170000
Jugador{NumCamiseta=33, NomJugador=Alonso, PrecioVenta=0.0, Edad=32,
Arquero=true, Categoria=A, Premio=170000, ValorGol=5000)
Equipo{codigo=221, Nombre=TomyBoys, CantidadSocios=81}

FICHA DE JUGADOR

33 Alonso 32 Adulto TomyBoys

Rebaja del 10% : $153000.0
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```