



Apache  
**NetBeans IDE**

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.setArquero(true);
        juga.setCategoria('A');
        juga.setPremio(34);
        System.out.println(juga);

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

        juga.impressionDatos();
        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();
    }
}
```





```

    }

    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;
    }
}

```



## 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)
```