

UASD/ 2022-20/ INF-513(C#)/		2022-2		Lab03		
NOMBRE		MATRICULA				
APELLIDO		SECCIÓN				

TEMA: Encapsulamiento

Este ejercicio se basa en un pequeño caso de estudio. Aquí usted identificará los objetos, sus atributos y las operaciones involucradas en el dominio del sistema.

Fuente: Introducción al lenguaje de programación Java, Sun Microsystems, 2008.

Preparación

Lea el siguiente caso de estudio, y luego modele el sistema eligiendo objetos y sus atributos y operaciones.

Caso de estudio (narrativa)

Una liga de fútbol tiene muchos jugadores. Cada año hay tres temporadas y La liga reúne equipos para cada temporada. Cada equipo está compuesto por 15 jugadores. Los goles marcados por cada jugador durante cada temporada son registrados. Se realiza un seguimiento de los juegos jugados entre los equipos, sus puntajes finales y la clasificación de cada equipo en función de sus juegos ganados y perdidos.

Pistas para facilitar el análisis

- Su tarea es producir un análisis orientado a objetos para una aplicación que registra los puntajes de fútbol.
- El programa debe registrar:
 - La lista de jugadores de cada equipo.
 - El número de goles que marca cada jugador.
 - Los juegos jugados durante una temporada, incluidos los equipos juegan entre sí y el puntaje final de los partidos.

Requerimientos

1. (20 %) Identifique las clases con sus atributos y operaciones y escribirlas en pseudocódigo con el formato:

NombreClase(atrib1, atrib2, ...,atrib-N ; oper1, oper2, ..., oper-N);

2. (20 %) Seleccione una de las clases identificadas y escribir su notación UML.
3. (30 %) Escriba el código fuente C# que implementa la clase cuyo UML usted escribió en el punto anterior.
4. (30%) Escriba el código fuente C# de la Tester-class que prueba la clase implementada en el punto anterior.

Notas: los puntos #3 y 4 se deben escribir en un mismo archivo llamado *LabCSharp03.cs*