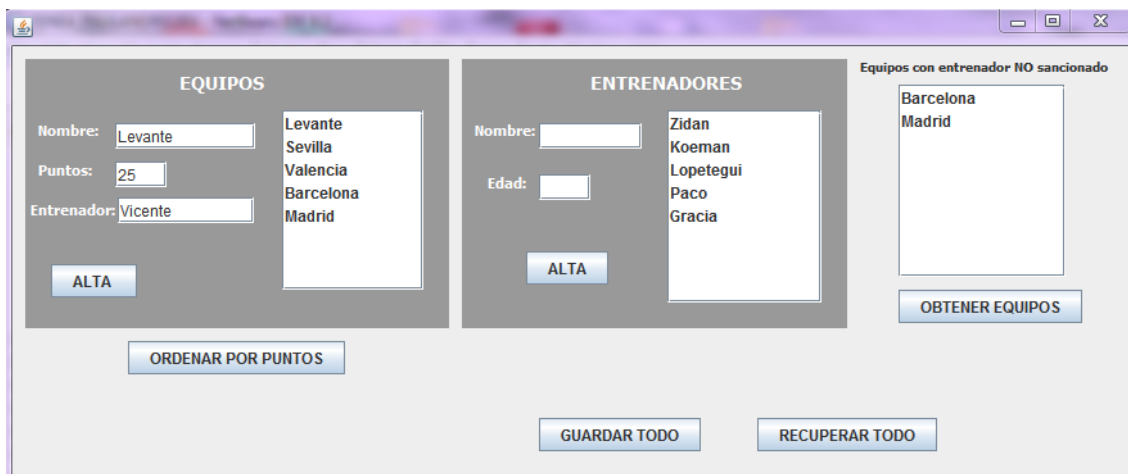


UT05 Actividad 7 No evaluable.

Implementa un programa con la siguiente interfaz gráfica:



The screenshot shows a software window with the following components:

- EQUIPOS Section:**
 - Form fields: Nombre (Levante), Puntos (25), Entrenador (Vicente).
 - Buttons: ALTA, ORDENAR POR PUNTOS.
 - Dropdown list: Levante, Sevilla, Valencia, Barcelona, Madrid.
- ENTRENADORES Section:**
 - Form fields: Nombre, Edad.
 - Buttons: ALTA, GUARDAR TODO, RECUPERAR TODO.
 - Dropdown list: Zidan, Koeman, Lopetegui, Paco, Gracia.
- Equipos con entrenador NO sancionado Section:**
 - Text area: Barcelona, Madrid.
 - Button: OBTENER EQUIPOS.

Debes crear una clase llamada “Equipo” para gestionar equipos de los que nos interesa guardar la siguiente información:

- Nombre
- Puntos.
- Entrenador, su nombre.



También has de crear otra clase “Entrenador” para gestionar entrenadores de los que debemos manejar la siguiente información:

- Nombre.
- Edad (entero, ej.: 45).

Por otro lado, cuando en la lista de equipos se seleccione un equipo, en los cuadros de texto adecuados debe aparecer la información de dicho equipo. Lo mismo debe ocurrir en la lista de entrenadores **(1 PUNTO)**.

Además, debes implementar los controladores de los siguientes botones con la funcionalidad que se describe en cada uno de ellos:

- Botón “Ordenar por puntos”: debe ordenar la lista de equipos según los puntos que tenga cada uno (de menor a mayor). Si hay varios equipos con los mismos puntos, deben aparecer ordenados alfabéticamente. **(2 PUNTO)**
- Botón “Guardar Todo”: guarda en un fichero de texto llamado “EquiposEntrenadores” (en el directorio de trabajo del proyecto) la información correspondiente tanto a los equipos como a los entrenadores. La estructura de la línea de dicho fichero debe ser similar a la del ejemplo de contenido: **(2 PUNTOS)**

 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p align="center">I.E.S. “JUAN BOSCO” CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA PROGRAMACIÓN</p>	 <p align="right">Página 2 de 2</p>
	<p>Eval.</p>	

```

EquiposEntrenadores.txt: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
Equipo; Valencia; Gracia; 60
Equipo; Barcelona; Koeman; 60
Equipo; Levante; Vicente; 25
Equipo; Madrid; Zidan; 80
Equipo; Sevilla; Lopetegui; 33
Entrenador; Zidan; 44
Entrenador; Koeman; 12
Entrenador; Lopetegui; 46
Entrenador; Paco; 35
Entrenador; Gracia; 54

```

- Botón “Recuperar Todo”: partiendo de la información del fichero descrito anteriormente, debe construir todos los objetos allí almacenados y mostrarlos en las listas correspondientes. (2 PUNTOS).
- Botón “Obtener equipos”: deben aparecer en la lista correspondiente los equipos que tengan un entrenador que no esté sancionado. Los entrenadores sancionados se guardarán en un fichero de texto con los nombres de los entrenadores sancionados separados por “;” (3 PUNTO). Ejemplo del fichero de “Sancionados.txt”:

```

Sancionados.txt: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
Lopetegui; Vicente; Gracia

```

En caso de no saber implementar la funcionalidad de “Recuperar Todo” y con la finalidad de que se pueda continuar realizando la prueba, se implementarán los controladores de los botones para dar de alta equipos y para dar de alta entrenadores. La implementación de estos dos botones de forma correcta se valorará con 1 PUNTO.

VARIACIONES: realiza el mismo ejercicio usando ficheros con los siguientes formatos:

- Ficheros xml.
- Ficheros con la información en formato Json.

IMPORTANTE:

Los proyectos entregados con errores de compilación tendrán una nota máxima de 2 puntos.