
 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p align="center">I.E.S. "JUAN BOSCO" CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES WEB PROGRAMACIÓN</p>	 <p align="right">Página 1 de 3</p>
	<p>Eval.</p>	

EJERCICIO 1. (7 Puntos)

Desarrolla una clase para instanciar objetos de clase Equipo que permita almacenar la siguiente información para cada equipo

Clase Equipo con:

nombre: Madrid,
Presupuesto: 500
Puntos: 42.
JugadorFranquicia: Messi

Para almacenar la información del JugadorFranquicia se implementará otra clase con los siguientes informaciones:

nombre: Messi
valor: 200
goles: 45.

Ambas clases deben ser completamente operativas y se han de desarrollar siguiendo los principios vistos en clase en cuanto a atributos y métodos. **(1 Punto).**

Además, en la clase Equipo se debe implementar un método transferir con la siguiente firma o cabecera:

JugadorFranquicia transferir (Equipo equipo2);

que admite como parámetro otro equipo2 y lo que hace es transferir el jugadorFranquicia del equipo2 al equipo desde el que se llama a transferir (equipo1 o equipo anfitrión). El equipo2 se debe quedar sin JugadorFranquicia y el método devuelve el jugador transferido. **(3 Puntos)**

En el programa principal instancia los siguientes objetos:

jugadorFranquicia1:

nombre: Messi
valor: 200
goles: 45.

jugadorFranquicia2:



nombre: Mbappe
valor: 150
goles: 35.

equipo1:

nombre: Barcelona,
Presupuesto: 300
Puntos: 42.
JugadorFranquicia: jugadorFranquicia1

equipo2:

nombre: Paris,
Presupuesto: 800
Puntos: 100.
JugadorFranquicia: jugadorFranquicia2.

 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p align="center">I.E.S. "JUAN BOSCO" CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES WEB PROGRAMACIÓN</p>	
	<p>Eval.</p>	<p>Página 2 de 3</p>

(1Punto)



En Pprincipal:

Se debe llamar a transferir desde equipo2 pasándole como parámetro equipo1:

equipo2.transferir(equipo1)

Y se debe mostrar por pantalla los datos del jugadorFranquicia que se ha transferido.

Tras esta operación muestra por pantalla los atributos de los 2 equipos. (**2 Puntos** si está correcto tanto el jugadorFranquicia transferido como los datos de los 2 equipos tras la transferencia)

 <p>IES JUAN BOSCO www.iesjuanbosco.es</p>	<p align="center">I.E.S. "JUAN BOSCO" CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES WEB PROGRAMACIÓN</p>	 <p align="center">Página 3 de 3</p>
	<p>Eval.</p>	

EJERCICIO 2. (3 Puntos)

Crea un método con la siguiente firma o cabecera:

String obtenerGanador (String partido);

El parámetro "partido" es un String que debe tener el siguiente patrón:

EquipoLocal,golesLocal;EquipoVisitante,golesVisitante.

Que son los datos de un partido de fútbol. El método debe devolver el nombre del equipo que ha ganado el partido teniendo en cuenta que el quipo ganador es el equipo que más goles ha metido. En caso de empate, devolverá el String "PartidoEmpatado".

Ejemplo:

obtenerGanador("Madrid,4;Malaga,3.") devolverá "Madrid".

obtenerGanador("Herencia,2;Villa,2.") devolverá "PartidoEmpatado".

(1 Punto).

Crea otro método con la siguiente firma o cabecera:

Int diferenciaGoles (String partido);

El parámetro "partido" es un String que debe seguir el mismo patrón y significado que el visto en el método anterior. El método debe devolver un número entero que debe ser la diferencia de goles que ha habido en el partido: golesLocal – golesVisitante.

Ejemplo:

diferenciaGoles("Madrid,4;Malaga,3.") devolverá 1.

diferenciaGoles("Herencia,2;Villa,2.") devolverá 0.

(2 Puntos).

En el programa principal realiza las llamadas a ambos métodos con el parámetro:

"Madrid,4;Malaga,3."

Y muestra los valores devueltos en cada llamada de forma conveniente.