

UT5. Clases y objetos.

Supuesto practico UT5

Se va a gestionar datos de Jugadores de fútbol, que se leerán desde teclado, se almacenarán en matrices y posteriormente se crean Objetos que almacenaremos en una lista.

1º) Crea una clase **Jugadores.java** con los siguientes atributos y métodos:

Atributos: Nombre jugador, Equipo, Posición en el campo, Nacionalidad, Goles, Ficha

Ejemplo: "Messi", "FC Barcelona", "Extremo derecho", "Argentina", 495, 55000.0

Métodos: **Calcular_transfe(int t)** que recibe un % que será lo que habría que aplicar a su ficha para saber el sobre coste de su traslado.

2º) Crea una **matriz** de dimensiones (Mx6), donde M será el número de jugadores, de forma que se solicitan por teclado los datos al usuario y se rellena la matriz.

3º) Crea un método para mostrar los datos de la matriz

4º) Crea objetos Jugadores y los almacenas en una lista.

5º) Al finalizar, recorre la lista y muestra los datos de cada jugador.

6º) Muestra los datos de los jugadores de FC Barcelona y cuánto costaría su traspaso, si se les aplica un 20% (Este dato no se graba, sólo se muestra)

7º) **Utilizando métodos de String**, sustituye en la posición todo lo que sea "derecho" por izquierdo... es decir => "Extremo derecho" por "Extremo izquierdo", "Lateral derecho" por "Lateral izquierdo", etc.

8º) Elimina de la lista los objetos que sean de Nacionalidad "Italia".