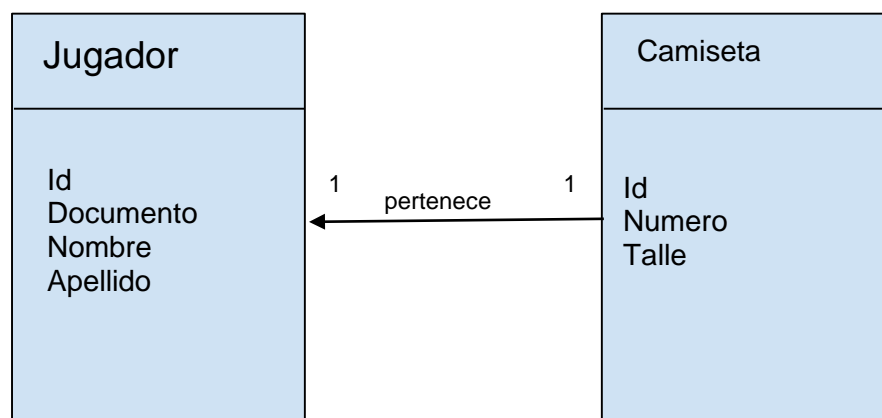


Parte 2 (70 puntos)

Se desea implementar un sistema para llevar un registro de los jugadores de un equipo y la camiseta que utilizan.

De cada persona interesa registrar su documento, nombre, apellido. Cada persona tiene una camiseta asociada, de esta se tiene id, número y talla.

En esta realidad se deben implementar las siguientes clases:



Esta información se persiste en las siguientes tablas:

Tabla JUGADOR:

IDJUGADOR	DOCUMENTO	NOMBRE	APELLIDO

Tabla CAMISETA:

IDCAMISETA	NUMERO	TALLE	IDJUGADOR

En esta tabla IDJUGADOR es FK que hace referencia a IDJUGADOR de la tabla JUGADOR

Asumir que existe una base de datos Sistema, con usuario SISTEMA Y password SISTEMA.

Implementar las clases Jugador, Camiseta, sus DAOs (manejadores), el DatabaseManager y una clase Principal con la prueba de los métodos. Entregar un .rar con las clases pedidas.