1. Crear una clase llamada "PartidoFutbol" (Parámetros: equipoLocal, equipoVisitante, golesLocal, golesVisitante, NombreEstadio) que utilizaremos para crearnos objetos de esa clase que almacenaremos en el ArrayList. Añade varios ejemplos (algún caso repetido) y muestra por pantalla.

Posteriormente, utiliza una colección de java que no permita duplicados y vuelve a mostrar por pantalla el resultado.

1. Guarda los valores del ejercicio anterior en un HashMap de este tipo Map<NombreEstadio,List<PartidoFutbol>. Recorre por la clave e imprime el resultado en pantalla.
2. Elimina un valor del mapa según la clave.