



Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

Ejercicio de modelado UML y programación en Java

Objetivo

Modelar en UML y luego programar en Java la siguiente problemática.

Enunciado

Al mundial de fútbol la selección argentina lleva un plantel de 23 jugadores, de los cuales se conoce su posición ("ARQUERO", "DEFENSOR", "MEDIOCAMPISTA" o "DELANTERO"), apellido y el número de camiseta. Del plantel de 23 jugadores, es sabido que los primeros 11 son los titulares, los siguientes 7 son los suplentes y los 5 restantes son de reserva.

Basado en el enunciado realizar:

- A) El diagrama de clases que lo modelice, con sus relaciones, atributos y métodos.
- B) La programación del método **obtenerReservas** que devuelva (no muestre por consola) a todos los jugadores de reserva de la selección.
- C) La programación del método **cantJugadores** que recibe como parámetro una posición y devuelva la cantidad de jugadores en esa posición. Si la posición no es ninguna de las mencionadas arrojar una excepción.