



Colecciones

Objetivo

<<Interface>> Comparable<Jugador> Partiendo del diagrama UML, programe en Java todas las clases con sus métodos y atributos. Utilice una colección para la +compareTo(o: Jugador): int relación 1 a muchos. Jugador Equipo -nroCamiseta: int -nombre: String -nombre: String -lesionado: boolean -titular: boolean +addJugador(j:Jugador) +compareTo(o: Jugador): int +mostrarJugadoresTitulares() +getCantidadJugadoresLesionados(): int





Consideraciones:

- El método mostrarJugadoresTitulares() solo debe mostrar por consola aquellos jugadores que son titulares y ordenados por número de camiseta.
- El método getCantidadJugadoresLesionados() debe ir sumando y devolver la cantidad de jugadores que están lesionados y que son titulares.

iHasta la próxima!