En función del siguiente diagrama cree las clases, interfaces y demás elementos que considere necesarios. Defina qué clases son abstractas y qué clases son finales, cuáles son las relaciones de herencia, etc.

**NOTA.** Para la confección de los métodos basta con mostrar mensajes de tipo "*Nombre de jugador Apellidos de jugador* está jugando un partido", "*Nombre de entrenador Apellidos de entrenador* está dirigiendo un entrenamiento", "*Nombre de masajista Apellidos de masajista* está dando un masaje a *Nombre de jugador Apellidos de jugador*", etc.

