

## PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Ejercicio pre parcial



## "Ejercicio pre parcial"

Se debe de desarrollar parcialmente un sistema para una asociación de competencias deportivas. Se cuentan con 3 tipos de competencias y cada uno debe de armar el fixture de forma diferente:

Suponga que se tienen 16 equipos:

Los equipos en el arreglo deben de estar desordenados de forma diferente para cada instancia de grupo, liga y eliminación. Para:

Grupos: Se deben realizar 4 grupos de 4 participantes cada uno e imprimir como quedarían formados.

```
Grupo 1:
participante12
participante11
participante1
Grupo 2:
participante15
participante3
participante2
Grupo 3:
participante8
participante5
participante16
Grupo 4:
participante7
participante4
participante6
```

Liga: se debe realizar la combinación de partidos de la 1era fecha. En una liga un equipo juega contra todos los equipos, para este caso solamente genere la primera fecha. Ejemplo:

```
Fecha 1
Partido 1: participante4 VS participante8
Partido 2: participante11 VS participante10
Partido 3: participante9 VS participante3
Partido 4: participante13 VS participante12
Partido 5: participante16 VS participante6
Partido 6: participante2 VS participante5
Partido 7: participante14 VS participante1
Partido 8: participante15 VS participante7
```

Eliminación: Se debe de simular las llaves hasta el ganador, cada equipo tiene un 50% de probabilidades de ganar el partido.



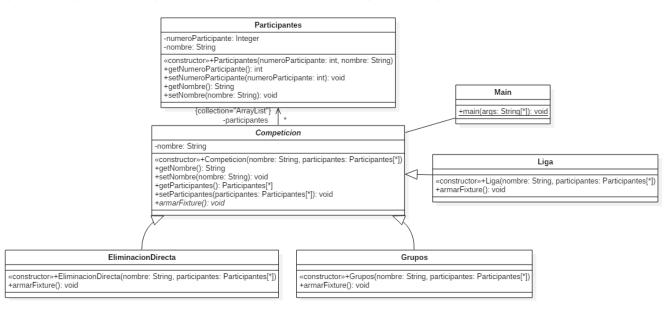
## PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS



Ejercicio pre parcial

Octavo de final participante10 VS participante5 participante7 VS participante3 participante13 VS participante8 participante9 VS participante11 participante15 VS participante2 participante1 VS participante12 participante16 VS participante14 participante6 VS participante4 Curtos de final participante5 VS participante3 participante8 VS participante11 participante2 VS participante12 participante14 VS participante4 Semi participante3 VS participante11 participante12 VS participante4 participante11 VS participante4 Ganador = participante4

En la clase principal (Main) se pide que cree 16 equipos y genere el fixture para cada tipo de competencia. Imprímalos en el método de cada tipo de competición.



ноја 2 / **2**