

PRÁCTICA TREESSET

1.- Escribe un programa que utilizando una colección TreeSet lea desde teclado una serie de números enteros:

- El total de números es indefinido y serán leídos en una única línea y separados por espacios.
- Se podrán introducir números repetidos, pero no serán almacenados, aunque sí se mostrará un aviso por cada repetido.
- Ante cualquier error en la lectura de un número, se procesará el número siguiente.
- Finalmente se mostrarán los números ordenados ascendentemente y sin repetir.
- Ejemplo de funcionamiento:

Introduce números:

10 5 X 99 0 5 40 12 7 340 87 33 2888 9

El número 5 está repetido.

Los números ordenados ascendentemente y sin repetidos son:

0 5 7 9 10 12 33 40 87 99 340 2888

2.- Escribe un programa que utilizando una colección TreeSet permita gestionar objetos de la clase Jugador. La clase Jugador estará definida de la siguiente manera:

Atributos:

```
private String nombre;  
private int estatura;
```

Constructor:

```
public Jugador(String nombre, int estatura)
```

Métodos:

```
public String getNombre()  
public int getEstatura()
```

El programa principal ofrecerá el siguiente menú de opciones:

Opciones:

- 1.- Introducir jugador
- 2.- Listar jugadores
- 3.- Eliminar jugador
- 4.- Mostrar todos los jugadores con nombre posterior al de un jugador dado.
- 5.- Borrar todos
- 6.- Salir

- El número de jugadores es indeterminado.
- Los nombres no se podrán repetir y serán insensibles a mayúsculas/minúsculas.
- La lista estará en todo momento ordenada alfabéticamente por el nombre.
- Para eliminar un jugador se pedirá el nombre del mismo.