

# Documentación para la aplicación web "Toco y Voy"

## Introducción

"Toco y Voy" es una aplicación web diseñada para ayudar a los organizadores de partidos de fútbol a encontrar jugadores para completar sus equipos. Proporciona una forma eficiente de gestionar los detalles del partido y el proceso de confirmación de jugadores.

## Clases y Enumeraciones

La aplicación se basa en dos clases principales: `Jugador` y `Partido`.

### Clase `Jugador`

Cada jugador se representa como una instancia de la clase `Jugador` con los siguientes atributos:

- `nombre`: Un string que representa el nombre del jugador.
- `apellido`: Un string que representa el apellido del jugador.
- `ID`: Un número entero que representa el identificador único del jugador.
- `nacimiento`: Una fecha que representa la fecha de nacimiento del jugador.

Además, la clase `Jugador` tiene tres enumeraciones para representar el sexo del jugador, su pierna hábil y su puesto en el equipo:

- `Sexo`: Puede ser `HOMBRE` o `MUJER`.
- `PiernaHabil`: Puede ser `DERECHA` o `IZQUIERDA`.
- `Puesto`: Puede ser `DELANTERO`, `MEDIOCAMPISTA`, `DEFENSOR` o `ARQUERO`.

### Clase `Partido`

La clase `Partido` se utiliza para gestionar los detalles de cada partido y los jugadores que han confirmado su asistencia. Sus atributos son:

- `lugar`: Un string que representa el lugar donde se jugará el partido.
- `id`: Un número entero que representa el identificador único del partido.
- `horario`: Una fecha que representa la hora a la que se jugará el partido.
- `fecha`: Una fecha que representa la fecha en la que se jugará el partido.

- `totalJugadores`: Un número entero que representa el número total de jugadores que se necesitan para el partido.

La clase `Partido` también tiene dos enumeraciones:

- `Estado`: Representa el estado actual del partido. Puede ser `ABIERTO` (se buscan más jugadores), `CERRADO` (todos los jugadores han confirmado su asistencia) o `CANCELADO`.
- `Tipo`: Representa el tipo de partido. Puede ser `MASCULINO`, `FEMENINO` o `MIXTO`.

Estas clases y enumeraciones se utilizan en conjunto para gestionar eficazmente el proceso de organización de un partido de fútbol, desde la confirmación de los jugadores hasta la actualización de los detalles del partido.