

Práctica 1 - Accediendo a los atributos de una instancia

Objetivo

Crear una solución a un problema específico accediendo a los atributos privados de una instancia mediante el uso de métodos públicos set y get.

Enunciado

Usted ha sido contratado por la FECOFUT (Federación Comunal de Fútbol) para crear un programa para manejar información de los futbolistas.

En este ejercicio se pretende que usted programe una clase llamada Futbolista que permita imprimir la ficha técnica de un futbolista.

La ficha incluye: nombre, apellido1, apellido2, cédula, posición que juega, edad, nivel de acondicionamiento físico que es un valor de 0(pésimo) a 10 (excelente), peso en kilogramos, estatura en metros, género 'M' o 'F', y si tiene tarjeta amarilla acumulada (falso o verdadero).

Para demostrar que la clase permite almacenar y devolver los valores se le solicita que haga un programa de Prueba que muestre como guarda los datos del futbolista en dos instancias y posteriormente imprime sus fichas técnicas.

Los dos futbolistas son:

<div><div>JUGADOR 1</div><div>Nombre: Alejandro Apellido: Arias Cédula: 101110111 Posición: Portero Nivel: 8 Edad: 40 años Peso: 84,0 kilos Estatura: 1,80 metros Genero: 'M' Tarjeta amarilla: false</div></div>	<div><div>JUGADOR 2</div><div>Nombre: Adriana Apellido: Blanco Cédula: 202220222 Posición: Delantera Nivel: 4 Edad: 24 años Peso: 50,0 kilos Estatura: 1,70 metros Genero: 'F' Tarjeta amarilla: true</div></div>
---	---