

Pensamiento en clases y objetos

Objetivo

Esta tarea tiene como objetivo describir dos clases relacionadas con un partido de futbol 11 y sus jugadores.

Contexto 1

Partido de Futbol 11

Descripción

El futbol 11 es un deporte donde dos equipos de 11 jugadores se enfrentan entre si con el objetivo de anotar goles para ganar el partido.

Información

- Pelota:
 - Tamaño
 - Peso
 - Material
- Equipos
 - Nombre
 - Marcador
 - **Jugadores**
 - Ver Clase Jugador de futbol.
 - Entrenador
- Campo de juego
 - Dimensiones
 - Largo
 - Ancho
 - Superficie
- Reglas del deporte
 - Tiempo de juego
 - Cantidad de cambios
- Arbitros
 - Arbitro central
 - Juez de linea

Comportamiento

- Comenzar partido: Dar inicio al juego.
- Finalizar partido: Dar por finalizado el juego.
- Cambiar resultado: Aumentar el marcador de algún equipo.
- Determinar resultado del partido: Informar el equipo ganador o si empataron.
- Realizar cambios: Sustituir un jugador del campo por un suplente.

Contexto 2

Jugador de futbol

Descripción

Un jugador de futbol es una persona que practica el deporte futbol manteniendo las reglas del deporte. Este contexto se basa especificamente en jugador de futbol 11.

Información

- Nombre: Identificación Personal
- Numero: Numero asignado (identificación en el equipo)
- Posición: Lugar asignado en el campo de juego
- Titular: Si es titular o suplente en un partido
- Goles: Cantidad de goles anotados
- Tarjetas: Cantidad de tarjetas recibidas
- Equipo: Equipo para el que juega.

Comportamiento

- Moverse por el campo: Acción de moverse por el campo mientras juega para lograr atacar y defender.
- Atacar: Jugar de manera ofensiva
- Defender: Jugar de manera defensiva
- Recibir la pelota: Acción de recepcionar la pelota
- Patear la pelota: Acción de desprenderse de la pelota, para patear al arco o hacer un pase.
- Festejar: Celebración al momento de meter un gol o ganar un partido.
- Cometer una falta: Acción de marcar de manera incorrecta. Puede disparar acción de recibir una tarjeta.
- Atajar: Acciones relacionadas a los arqueros. Impedir que la pelota ingrese en tu arco o sacar del arco.
- Reanudar juego: Acciones de poner la pelota nuevamente en juego, como laterales, tiros de esquina, tiros libres o penales.
- Ingresar al partido: Entrar al campo de juego, ya sea en el inicio del partido (titular) o durante un cambio (suplente).
- Abandonar la cancha: Puede ser durante el partido para que ingrese un compañero (cambio), al finalizar el partido o al ser expulsado.
- Recibir una tarjeta: Puede ser amarilla o roja. Esta última dispara la acción de abandonar la cancha.
- Simular falta: Fingir con intención de que el arbitro cobre a tu favor.

Nota: Todas los elementos indicados dentro del contexto partido de futbol pueden ser detallados de la misma manera que **Jugador de futbol**.