

EVIDENCIA DE:

.JAVA

Aquí efectivamente se ejecuta y visualizamos que gano el equipo B

```
run:
ESTADISTICAS DEL PARTIDO:
Goles Equipo A: 5
Goles Equipo B: 6
Equipo ganador: Equipo B
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

Se ejecuta nuevamente y nos va a decir que ahora el equipo ganador es el A

```
run:
ESTADISTICAS DEL PARTIDO:
Goles Equipo A: 5
Goles Equipo B: 3
Equipo ganador: Equipo A
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

Y para comprobar si el programa esta con todo o requerido lo vamos a ejecutar nuevamente y vemos ahora que los marcadores quedan en empates y se simulen os empates

```
run:
ESTADISTICAS DEL PARTIDO:
Goles Equipo A: 6
Goles Equipo B: 6
Empate. Se simularan los penales.
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

EVIDENCIA DE:

PYTHON

Vamos ahora a apreciar en Python ¿Que es Python?

Python es un lenguaje de programación ampliamente utilizado en las aplicaciones web, el desarrollo de software.

Al ejecutar nos debe salir de varias maneras por ejemplo, al ejecutar esta vez gana el equipo A

```
➞ ESTADÍSTICAS DEL PARTIDO:  
Goles Equipo A: 8  
Goles Equipo B: 6  
Equipo ganador: Equipo A
```

En este momento y ejecutando varias veces sale que gana el equipo B.

```
➞ ESTADÍSTICAS DEL PARTIDO:  
Goles Equipo A: 4  
Goles Equipo B: 6  
Equipo ganador: Equipo B
```

Y como para comprobar si el programa esta bien buscamos la ejecución que nos de empates y simulen los penales.

```
➞ ESTADÍSTICAS DEL PARTIDO:  
Goles Equipo A: 5  
Goles Equipo B: 5  
Empate. Se simularán los penales.
```