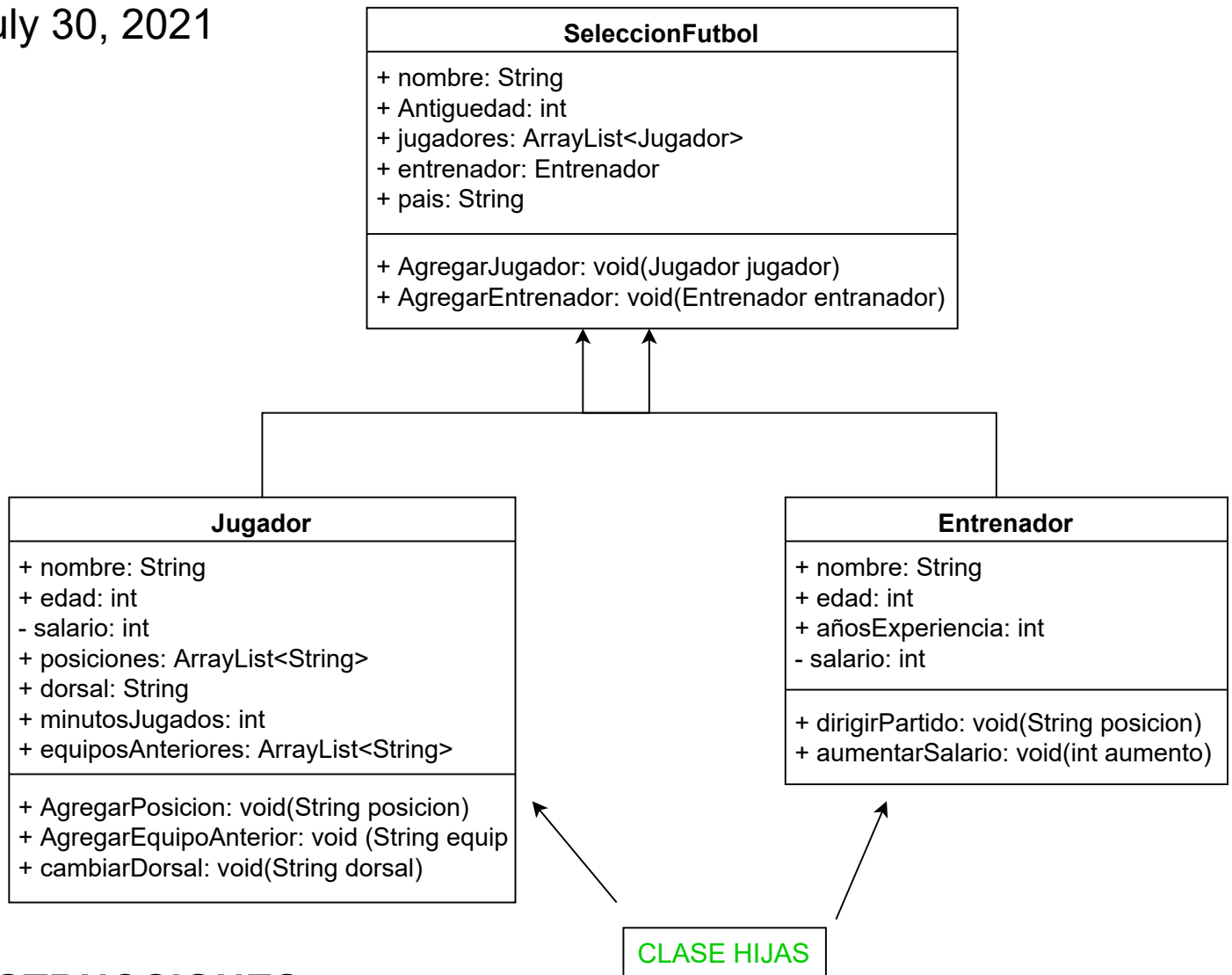


By: JemPak

July 30, 2021

CLASE PADRE



INSTRUCCIONES:

Dado el siguiente esquema de diagramado UML, diseñar un programa en java (NetBeans) que le permita a una seleccion de futbol implementar las funcionalidades anteriormente descritas en el diagrama. Se requiere la creacion de estas 3 clases, con sus atributos y metodos para ser instanciados por medio de otra clase donde se realizara la ejecucion.

Opcional: Agregar metodos getters and setter que permitan modificar los valores correspondientes a los salarios de los jugadores y del entrenador, ó demas metodos que complementen el desarrollo del ejercicio.

PD: la solucion e implementacion del ejercicio se deja a criterio de quien lo solucione.