

# Manejo de clases -Actividad diagnostica

02/19/2020

#### **Contexto**

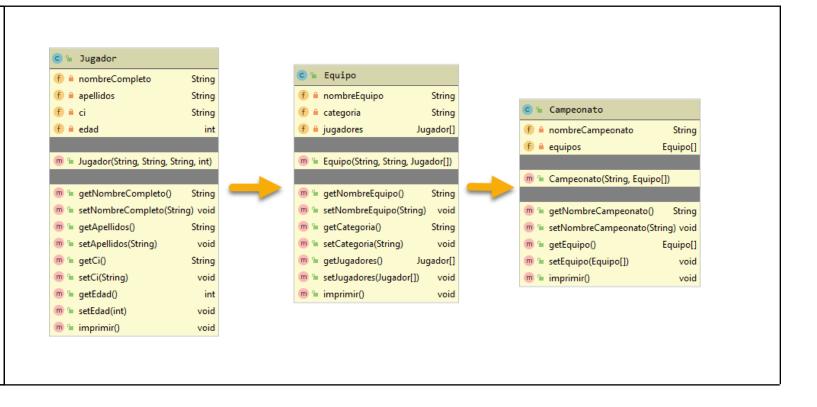
Se tiene como contexto un CAMPEONATO DE FÚTBOL en el cual se tiene 3 entidades principales el **campeonato** como tal los **equipos** que participaran en el campeonato y en donde cada equipo tendrá una cantidad de **jugadores**.

## **Objetivos**

- 1. Diseñar clases para poder gestionar esas entidades.
- 2. Crear una clase Main que pueda manejar todas las entidades.

## **Especificaciones**

#### Diseño de clases



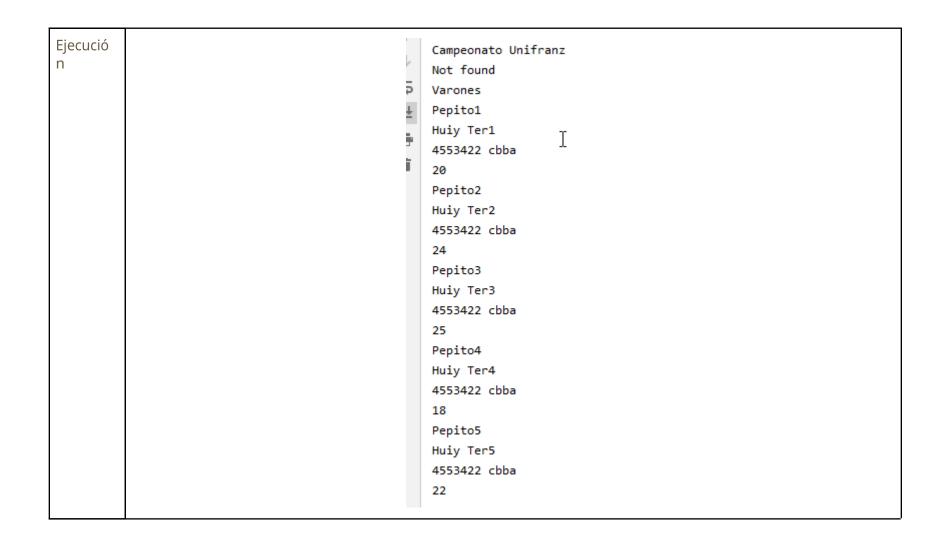
Diseño de la clase Main

```
Jugador jugador1 = new Jugador("Pepito1", "Huiy Ter1", "4553422 cbba", 20);
Jugador jugador2 = new Jugador("Pepito2", "Huiy Ter2", "4553422 cbba", 24);
Jugador jugador3 = new Jugador("Pepito3", "Huiy Ter3", "4553422 cbba", 25);
Jugador jugador4 = new Jugador("Pepito4", "Huiy Ter4", "4553422 cbba", 18);
Jugador jugador5 = new Jugador("Pepito5", "Huiy Ter5", "4553422 cbba", 22);

Jugador[] jugadores = new Jugador[5];
jugadores[0] = jugador1;
jugadores[1] = jugador2;
jugadores[2] = jugador3;
jugadores[3] = jugador4;
jugadores[4] = jugador5;
```

```
Equipo equipo = new Equipo("Not found", "Varones", jugadores);
Equipo[] equipos = new Equipo[1];
equipos[0] = equipo;
```

```
Campeonato campeonato = new Campeonato("Campeonato Unifranz", equipos);
campeonato.imprimir();
```



### **Consigna:**

- Para resolver puede utilizar cualquier lenguaje de programación.
- Crear un documento .pdf con el código fuente y algunas capturas del correcto funcionamiento.
- Fecha de entrega 22 de febrero.

#### CODIGO GENERADO:

```
- CLASE JUGADOR
class Jugador {
  private String nombreCompleto;
  private String apellidos;
  public Jugador(String nombres, String apellidos) {
    this.nombreCompleto = nombres;
    this.apellidos = apellidos;
  public String getFullName() {
    return this.nombreCompleto;
  public void setFullname(String nombreCompleto) {
    this.nombreCompleto = nombreCompleto;
  public void imprimir() {
    System.out.println(this.getFullName() + " ");
    System.out.println(this.apellidos);
```

```
CLASE EQUIPO
class Equipo {
  private String nombreEquipo;
  private String categoria;
  private Jugador[] jugadores;
  public Equipo(String nombreEquipo, String categoria, Jugador[] jugadores) {
    this.nombreEquipo = nombreEquipo;
    this.categoria = categoria;
    this.jugadores = jugadores;
  public String getEquipo() {
    return this.nombreEquipo;
  public void imprimir() {
    System.out.println(this.getEquipo() + " ");
    System.out.println(this.categoria);
    for(int i=0; i< jugadores.length; i++) {
      jugadores[i].imprimir();
     CLASE CAMPEONATO
class Campeonato {
  private String nombreCampeonato;
  private Equipo[] equipos;
  public Campeonato(String nombreCampeonato, Equipo[] equipos) {
    this.nombreCampeonato = nombreCampeonato;
    this.equipos = equipos;
```

```
public String getNombreCampeonato() {
    return this.nombreCampeonato;
  public void imprimir() {
    System.out.println(this.getNombreCampeonato() + " ");
    for(int i=0; i< equipos.length; i++) {</pre>
      equipos[i].imprimir();
      CLASE CAMPEONATO
class Champions {
  public static void main(String[] args) {
    Jugador jugador0 = new Jugador("Pepito1", "LastName1");
    Jugador jugador1 = new Jugador("Pepito2", "LastName2");
    Jugador jugador2 = new Jugador("Pepito3", "LastName3");
    Jugador[] jugadores = new Jugador[3];
    jugadores[0] = jugador0;
    jugadores[1] = jugador1;
    jugadores[2] = jugador2;
    Equipo equipo1 = new Equipo("Unifranzitos", "Varones", jugadores);
    Equipo[] equipos = new Equipo[1];
    equipos[0] = equipo1;
    Campeonato campeonato = new Campeonato("Sistemas Sede El ALTO", equipos);
    campeonato.imprimir();
```