

Corrección de errores

Línea 40: Se crea un arreglo con el nombre *nombresCompetidores*

Línea 52: Se cambia la variable *[respuesta]* por el arreglo de *nombresCompetidores* para guardar los nombres de los competidores

Línea 41: Se crea un arreglo con el nombre *times*

Línea 42: Se crea un arreglo con el nombre *categories*

Se crean los arreglos para guardar el nombre, el tiempo y la categoría a la que hará parte el competidor debido a que no estaban creados anteriormente

Línea 41: Se crea un arreglo con el nombre *times*

Línea 68: Se agrega un *reader.nextLine()*; para preparar el Scanner a leer la siguiente línea

Línea 96: Se cambian los parámetros de String, int y double por arreglos

Método *buscarPorNombre()*;

Línea 158: Se cambia el método a void porque imprime en la consola. Además se añaden nuevos parámetros (arreglos de names, times y categories)

Línea 159: Se crea un ciclo para recorrer todos los nombres del arreglo names y lo compara para imprimir los datos del participante

Línea 160: Se comprueba si el nombre en la posición actual del arreglo no es nulo, y si el nombre en la posición actual coincide con el nombre buscado, se cumple el if

Método *menorTiempo()*

Se crea una variable con la primera posición del arreglo para poder compararla con las otras posiciones del arreglo. Así la que sea menor, tomará el lugar de la variable *menorTiempoCompetidor*

Método *ajustarTiempo()*

Se toma un valor de ajuste y un arreglo de tiempos. Luego itera sobre los tiempos y si encuentra un tiempo igual al valor de ajuste, imprime ese tiempo en minutos y segundos separados.

Main

En el main se creó un while y un switch para que el usuario pueda ver en un menú los nuevos métodos (menor tiempo, ajustar tiempo y buscar por nombre). Mientras su respuesta no sea igual 0, procede a hacer el switch