

Crear un proyecto java y al finalizar el examen, exportarlo con el nombre:

T1-2PS-11X-ApellidoNombre.zip

donde la S se reemplaza por la sede y la X se reemplaza por la letra del curso por ejemplo:

T1-2PY-11A-MessiLionel.zip para 1º1ºA de la sede Yatay.

T1-2PB-11A-MessiLionel.zip para 1º1ºA de la sede Belgrano.

Subir el archivo en el aula virtual en el link correspondiente al Parcial.

Enunciado

Para un equipo de fútbol del cual sabemos el nombre, nos solicitan un programa para cargar los jugadores que jugaron en el último partido (número, apellido, goles), como máximo se pueden cargar 14 jugadores.

También nos piden un método que dado otro equipo que ingresa por parámetro, nos informe por pantalla el nombre del equipo ganador (o empate si se cumplen las condiciones de empate). Por último queremos una funcionalidad que dado un número de jugador nos muestre:

- Nombre y goles realizados en el partido
- O "Jugador inexistente"

Se solicita:

- Crear las clases descritas con sus constructores, atributos y métodos
- Crear el método que permita dar de alta jugadores al equipo.
 - Contemplar que no existan duplicados por número de jugador
 - Utilizar los métodos auxiliares que crean necesarios
- Crear el método **jugar** que recibe la instancia de otro equipo y nos muestra por pantalla el nombre del equipo ganador (o empate)
- Crear el método **mostrarGoles** en la clase correcta con los parámetros necesarios que muestre nombre y goles del jugador o "Jugador Inexistente"
- Crear más de un equipo, donde corresponda y hacerlos jugar entre sí.

Se deben probar todos los métodos desde la Clase Test sin ingreso por teclado.

- El programa debe compilar.
- Cumplir con el enunciado.
- Correcto uso de constructores.
- Correcto diseño de clases
- Uso de los ciclos que corresponda.
- Uso correcto de parámetros.
- Usar los métodos getters y setters necesarios.
- Set de prueba de todos los casos en una clase Test
- Respetar las convenciones de programación establecidas. (Nombres de variables, constantes, comentarios, etc.)

