

	IES Juan de la Cierva	DWES
	Fecha:	Evaluación 1 - E1
	Nombre:	

Ejercicio: Objetos

Tiempo: 30 minutos + 5 minutos de análisis

Puntos: 2.5

Enunciado:

Debes implementar una página web para la gestión de eventos deportivos de tipo liga, se ha decidido utilizar programación orientada a objetos.

Crea las siguientes clases con las siguientes propiedades:

Crea una clase **Equipo** con los campos nombre, ciudad.

Crea una clase **Partido** con los dos equipos (local y visitante) y una propiedad resultado.

Crea una clase **Liga** con un array de equipos que participan y un array de partidos.

La clase **Liga** tendrá todas sus propiedades **privadas** y tendrá un método **addEquipo**.

La clase **Liga** tendrá un método **sorteaLiga** que cogerá todos los equipos de la liga y realizará el sorteo de partidos. El sorteo debe ser **aleatorio**. La liga será a 1 vuelta, es decir, el partido E1-E2 es igual al partido E2-E1. Implementa en la clase **Partido** el método **mismoPartido**, que compare el partido con otro pasado como parámetro.

La clase **Liga** tendrá un método **generaTablaPartidos** que mostrará una tabla HTML con los partidos y sus resultado.

**Las clases se deben autocargar.**

Puntuación:

0.5 Implementa las clases y sus propiedades junto con una página que las autocarge

0.5 Implementa un método para comparar partidos

1.0 Realiza el sorteo aleatorio de la liga

0.5 Implementa el método generaTablaPartidos y realiza una página con una liga de 5 equipos

Bonus: (Tras acabar el resto de ejercicios)

0.5 Clona y modifica la web para implementar ligas de ida y vuelta