**Taller de Informática – Prepa Tec Campus Eugenio Garza Lagüera  
H02 ACT3: Liga CEGL**

En el torneo de Fútbol de la Prepa Tec CEGL, requieren tu ayuda para diseñar un programa que determine el campeón del torneo. Éste se determinará usando las siguientes reglas.

1. Los partidos se juegan entre dos equipos de fútbol. El equipo ganador del partido es el que anota más goles. Si ambos equipos anotan la misma cantidad de goles, el juego se determina como un empate.
2. Cuando un equipo gana, suma tres puntos.
3. Cuando el partido termina en empate, ambos equipos suman 1 punto.
4. Al finalizar el torneo, el equipo que acumula más puntos será el campeón del torneo.

Para codificar este requerimiento, estructura tu programa creando las siguientes clases:

**Clase Team:** Servirá para almacenar un equipo de la Liga CEGL. Contará con los siguientes atributos:

* String teamName, para almacenar el nombre del equipo
* int points, para almacenar la cantidad de puntos obtenidos.
* int gamesWon, int gamesLost e int gamesDraw para almacenar la cantidad de partidos ganados, perdidos y empatados correspondientemente

Adicionalmente, deberá contar con tres métodos de instancia:

* public void addGameWon(), public void addGameLost(), public void addGameDraw() que servirán para actualizar los puntos y los contadores correspondientes.

**Clase TeamCEGL:** Esta clase servirá para calcular el ganador de un torneo, a partir de los resultados de los partidos, que serán leídos de un archivo de texto. Para efectos de este programa, asume que sólo participan 5 equipos en esta liga. La clase TeamCEGL tendrá las siguientes variables de instancia:

* Team[] teamList, que será un arreglo de objetos de la clase Team. Cada posición del arreglo deberá almacenar una referencia válida a un equipo de la Liga.

Adicionalmente, deberá contar con los siguientes métodos

* public void readFile(String filename): para leer el archive de texto recibido como parámetro de entrada, e interpretar a los ganadores del torneo. CUIDADO, el archivo de texto puede tener errores de formato, por lo que debes utilizar un manejo de excepciones adecuado para evitar que tu programa falle completamente.
* public void calculateChampion(): Deberá ser ejecutado después de que sea el archivo de texto, y recorrerá el arreglo de equipos teamList para determinar el equipo que obtuvo más puntos en el torneo.