**Actividad de Entrega Obligatoria N°1**

Esta actividad debe ser realizada de manera **INDIVIDUAL** y entregada al ayudante asignado vía mensajería de ideas. Para ello, enviar los archivos .javade la solución comprimidos en un archivo nombrado ApellidoNombre.zip, donde Apellido y Nombre son los datos del alumno que realiza la entrega.

El límite de entrega es hasta el jueves 15/10 a las 23:59hs.

**Enunciado:**

Modifique la clase Persona (ya implementada en la clase 2) agregando los cambios necesarios para que represente *jugadores* de fútbol de un club. Todos los *jugadores* de futbol se caracterizan por tener además de los atributos de la clase persona una estadística básica que consiste en el número de partidos jugados y el número de goles anotados.

1. Incorpore los atributos número de partidos jugados y número de goles anotados junto a todos sus getters y setters.
2. Implemente un programa para que se lean desde teclado y almacenen en un vector a lo sumo 50 jugadores.

Luego de almacenar la información:

1. Agregue un método que devuelva la cantidad de jugadores con más de 100 partidos jugados. (DENTRO DEL PROGRAMA PRINCIPAL)
2. Agregue un módulo que retorne el goleador del club. (DENTRO DEL PROGRAMA PRINCIPAL)
3. Muestre desde el programa principal los datos del jugador goleador del club y lo retornado por el inciso c.