**Actividad de Entrega Obligatoria N°2**

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 22/10 a las 23:59hs.

**Enunciado:**

Tomando como punto de partida la jerarquía de clases definida en el ejercicio 1 de la actividad práctica, se pide:

1. Implementar un programa que muestre un menú de opciones para poder leer desde teclado y almacenar en un vector a lo sumo 100 empleados (jugadores y entrenadores).

Luego de almacenar dicha información:

1. Agregar una opción al menú para que se pueda imprimir el listado de liquidación de sueldos, donde debe aparecer para cada empleado su nombre y sueldo a cobrar.