

Tarea entrega tema 4 programación

Introducción al problema

Enunciado del problema: Administración de un equipo de League of Legends

Objetivo: Desarrollar un sistema para la administración de un equipo de League of Legends (LoL) que facilite las tareas relacionadas con la gestión de jugadores, entrenadores y la información del equipo.

Problemas:

- Falta de organización: La información sobre jugadores, entrenadores y el equipo en general se encuentra dispersa en diferentes documentos y formatos, dificultando el acceso y la gestión de la misma.
- Procesos manuales: Las tareas de gestión del equipo, como la inscripción en torneos, la creación de estrategias y la comunicación con los jugadores, se realizan de forma manual, lo que consume tiempo y recursos.
- Falta de análisis: No se dispone de información centralizada para realizar análisis sobre el rendimiento del equipo, lo que dificulta la toma de decisiones estratégicas.

Solución:

Desarrollar un sistema que centralice la información del equipo, automatice tareas y facilite el análisis del rendimiento. El sistema estará compuesto por las siguientes clases:

- **Persona:** Clase base que define los atributos y métodos comunes a jugadores y entrenadores, como nombre, apellidos, DNI y dirección.
- **Dirección:** Clase que define los atributos de una dirección.
- **Jugador:** Clase que hereda de Persona y define los atributos específicos de un jugador, como equipo y número.
- **Entrenador:** Clase que hereda de Persona y define los atributos específicos de un entrenador, como equipo y licencia.
- **Equipo:** Clase que define la estructura del equipo y las funciones relacionadas con la gestión de jugadores, entrenadores y la información del equipo.