



Trabajo Práctico Final JAVA - "Liga de Fútbol Chad"

Escenario

Estás a cargo de desarrollar el sistema de gestión de una **liga de fútbol amateur** llamada "Liga Chad", compuesta por jugadores apasionados que registran sus partidos, goles y rendimiento. El sistema deberá permitir cargar jugadores, crear equipos, registrar partidos y calcular estadísticas.

Además, este sistema debe ser lo suficientemente flexible como para incluir **jugadores titulares y suplentes**, los cuales comparten características comunes pero también tienen comportamientos distintos.

Entidades

- **Jugador Titular** : nombre, edad, cantidad de goles, minutos jugados
 - **Jugador Suplente** : nombre, edad, cantidad de goles, partidos ingresados desde el banco.
 - **Equipo** : nombre, lista de jugadores.
 - **Partido** : equipos, resultado, goles anotados por jugador.
-

Funcionalidades

1. Registrar jugadores titulares o suplentes.
2. Crear equipos e incorporar jugadores.
3. Registrar partidos entre equipos.
4. Asignar goles a jugadores durante un partido.
5. Mostrar listado de todos los jugadores y su tipo (titular o suplente).
6. Calcular y mostrar el goleador de la liga.
7. Mostrar el promedio de goles por partido de cada equipo.



8. Mostrar el ranking de equipos por cantidad de goles anotados.
9. Permitir transferir un jugador de un equipo a otro.
10. Mostrar jugadores suplentes que nunca hayan ingresado.
11. Mostrar el jugador titular con mayor cantidad de minutos jugados.
12. Exportar en un archivo .csv los jugadores (Titulares y suplentes) de un equipo dado.

Cabecera de CSV:

- Es titular SI/NO
 - Nombre
 - Edad
 - Cantidad de goles
13. **(Opcional)** Permitir listar dos tipos de reportes:
 - Un **Reporte General de Liga** que muestre:
 - Total de goles.
 - Jugador más eficiente.
 - Equipo con mayor cantidad de goles.
 - Un **Reporte de Equipo** que muestre:
 - Promedio de goles de sus jugadores.
 - Jugadores que no han anotado goles.
 - Titular con más minutos y suplente más utilizado.

Todo esto deberá estar disponible desde un **menú interactivo** en consola implementado con bucles (do-while o while, etc.).



Requisitos técnicos

- Proyecto Java con estructura Maven.
 - Aplicación de POO:
 - Encapsulamiento.
 - Herencia y polimorfismo.
 - Composición.
 - Interfaces y servicios.
 - Validaciones de entrada de datos (Opcional)
 - Separación por paquetes (modelo, servicios, interfaces, app, etc.).
 - Evitar lógica duplicada o responsabilidades mal ubicadas.
-

Entregables

- Repositorio remoto con el proyecto Maven.
 - Archivo Readme (Opcional) con consideraciones e instrucciones.
 - Código limpio, modular y comentado.
 - Diagrama de clases.
-

Tiempo estimado

- 2 semanas. Entrega el 16 de junio
 - Sugerencia: trabajar primero en las entidades y estructura, luego en la lógica.
-