**TALLER PROGRESO 2**

**PROGRAMACION III**

**INDICACIONES**

**En la ventana del proyecto actualice el label con el nombre y apellido de los integrantes.**

**Todos los nombres de los componentes visuales que utilice deben tener al final guion bajo e \_iniciales de nombres y apellidos. Ejemplo si hace Luis Flores y Ana Perez: txtNombre\_lfap**

**Instancie el objeto y llene de datos a los elementos lea dentro del código fuente.**

Al proyecto realizar los métodos e interfaces gráficas necesarias para:

1. Ingresar Elementos a la colección.
   1. Los elementos no pueden repetirse en número de ID. En caso de ser igual debe desplegar un mensaje informando al usuario.
   2. No debe ingresar elementos a la lista en caso de no llenar el nombre, rendimiento y/o edad. El rendimiento debe ser entre 1 y 40. La edad entre 18 y 37 años.
2. Realizar un método para encontrar el jugador que tiene el menor rendimiento y eliminarlo, desplegar nuevamente la lista de elementos para observar que se eliminó dicho elemento. En caso de haber 2 o más jugadores con el mínimo rendimiento informar al usuario y no borrarlos.
3. Realizar un conteo de jugadores de manera recursiva que han tenido un rendimiento inferior a 20.

Rúbrica de Calificación.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| R1. Ingreso de elementos | 4 puntos | 2 identificador único  2 Validaciones |
| R2. Eliminar | 3 puntos |  |
| R3. Contar recursivo | 3 puntos |  |