e trata de realizar una aplicación para gestionar la liga de futbol. Tenemos la siguiente jerarquía de clases:

1. Clase Equipo: implementará la interfaz Comparable.
2. * Atributos, que sólo pueden verse desde esta clase:
     1. nombre, de tipo String.
     2. partidosGanados, de tipo int.
     3. partidosEmpatados, de tipo int.
     4. partidosPerdidos, de tipo int.
     5. golesAFavor, de tipo int.
     6. golesEnContra, de tipo int.
   * Métodos:
     1. Constructor con parámetro. Recibirá el nombre del equipo, el resto de atributos se inicializarán a 0.
     2. Setters , Getters y equals.
     3. El método puntos que devolverá los puntos del equipo según los resultados de los partidos: ganados 3 puntos, empatados 1 y perdidos 0.
     4. El método partidosJugados que devolverá la suma de los partidos ganados, empatados y perdidos.
     5. El método diferenciaDeGoles que devolverá la resta de goles a favor menos goles en contra.
     6. El método reset que pondrá a cero todos los campos numéricos del objeto.
     7. El método toString que devolverá un String con los datos de un equipo en una línea incluyendo los puntos y deferencia de goles.
3. Clase Partido: .
4. * Atributos:
     1. nombreLocal, de tipo String.
     2. golesLocal, de tipo int.
     3. nombreVisitante, de tipo String.
     4. golesVisitante, de tipo int.
   * Métodos:
     1. Constructor, que recibirá por parámetros los valores de los cuatro atributos.
     2. Getters.
     3. El método toString que devolverá un String con los datos del partido en una línea.
     4. Los métodos boolean ganaLocal y ganaVisitante.
5. Clase Liga: .
6. * Atributos:
     1. equipos, un ArrayList de objetos Equipo.
     2. partidos, un ArrayList de objetos Partido.
   * Métodos:
     1. Constructor por defecto creará los dos ArrayList.
     2. El método verEquipos que mostrará los datos de equipos.
     3. El método verPartidos que mostrará los datos de partidos.
     4. El método cargaEquipos, recibe como parámetro el nombre de un archivo, que insertará en el ArrayList los equipos desde un fichero de texto donde aparece el nombre de un equipo en cada línea. Previamente borrará el contenido del ArrayList.
     5. El método cargaJornada, recibe como parámetro el nombre de un archivo, que insertará en el ArrayList los partidos desde un fichero de texto donde aparecen los datos de los resultados de los partidos de una jornada. En cada línea aparecen los datos de un partido separados por punto y coma (;). Ej: *R. Betis; 3; Almeria; 2*
     6. El metódo gestionarPartido que recibirá como parámetro un objeto Partido y actualizará en el ArrayList equipos los datos de los equipos que lo disputan.
     7. El metódo procesaJornada que gestionará todos los partidos que contiene el ArrayList partidos en ese momento. Al final del proceso borrará los partidos.
7. Clase GestionarLiga: será la clase de la aplicación.
8. * El método main tendrá un objeto del tipo Liga. A través de un menú se podrán realizar las siguientes operaciones:
   * 1. *Guardar los datos de la liga en un fichero binario.*
     2. *Recuperar los datos de la liga de un fichero binario.*
     3. *Mostrar clasificación: mostrará los equipos ordenados por puntos.*
     4. *Cargar equipos desde un fichero de texto (Perdiendo los datos existentes).*
     5. *Cargar los partidos de una jornada desde archivo de texto (jornada actual).*
     6. *Procesar la jornada actual.*
     7. *Ver los resultados de los partidos de la jornada actual.*
     8. *Reiniciar la liga: mantiene los equipos y pone todos los datos a cero.*

Sugerencia:

String linea = "R.BETIS;0;SEVILLA FC;5";

Scanner datos = new Scanner(linea).useDelimiter(";");