

Clase Torneo

Modelamos la clase torneo porque es importante saber sus participantes y quienes son los ganadores de tal.

- 1) Método agregar → Al leer del archivo de entrada, se van agregando los concursantes que competirán en el torneo
- 2) Método podioConsistencia → Este método lo generamos para tener el resultado de quienes serán los ganadores del primer, segundo y tercer puesto en consistencia. Este podio puede tener menos de tres ganadores en caso de que no hayan concursantes que cumplan el requisito.
- 3) Método podioDistancia → Este método lo generamos para tener el resultado de quienes serán los ganadores del primer, segundo y tercer puesto en distancia.

Clase Concurante

Cada concursante tiene sus propios tiros, los cuales serán comparados con el resto de los participantes.

- 1) Método Concurante → Creamos al concursante con sus respectivos tiros.
- 2) Método obtenerConsistenciaTiro → Este método lo generamos para tener el resultado de las consistencias de los 3 tiros de cada participante, el cual será llamado en el método de podioConsistencia.
- 3) Método obtenerDistanciaTiro → Este método lo generamos para tener el resultado de las distancias de los 3 tiros de cada participante, el cual será llamado en el método de podioDistancia.

Clase ArchivoCompetencia

Clase importante para poder realizar el ejercicio. Ya que nos sirve para tener por separado los métodos de escritura/lectura y no mezclarlos en otras clases.

- 1) Método archivo → Asigna el nombre del archivo a leer o escribir.
- 2) Método leer → Leemos todo el archivo de entrada y retornamos el torneo.
- 3) Método escribir → Escribimos los podios (consistencia y distancia) en el archivo de salida.

Clase Tiro

Esta clase la implementamos para poder trabajar mejor con los pares ordenados (dist,consist) que le corresponde a cada lanzamiento individual de cada participante.

- 1) Método Tiro → Definimos el método tiro para asignar los valores de par ordenado en los atributos de la clase.
- 2) Método porcentajeTiro → Este método sirve para saber si los tiros cumplen con las condiciones de lanzamiento de cada participante. Y retornamos el porcentaje a multiplicar la distancia (1, 0.8, 0).