**ATIVIDADE 1 - ENG SOFT - MODELAGEM DE SOFTWARE - 51/2020**

**Período**

17/02/2020 08:00 a 03/03/2020 23:59 **Horário de Brasília**

**Status**

ABERTO

**Nota máxima**  
0,50

**Data Final**

03/03/2020 23:59 **Horário de Brasília**

**Finalizado**

Não

**Nota obtida**  
-

**QUESTÃO 1**

Considere a descrição a seguir:

Um jogo de futebol é realizado por duas equipes de jogadores. Cada time é composto por 11 jogadores, com diferentes funções: o goleiro, os defensores, os meio campistas, os atacantes e os ponta de lanças. O ponta de lança é um atacante especial por ter habilidades especiais (velocidade, movimentação, goleador, etc.). O jogo é realizado em um campo com medidas regulamentares (em comprimento e largura), tem duas traves, cada qual em extremos opostos do campo. Ganha o jogo o time que marcar mais gols (colocar a bola) nas redes da trave do adversário. No jogo existe apenas uma única bola, que apresenta características regulamentares (peso, diâmetro, etc.). O jogo de futebol é mediado por uma equipe de 3 a 5 árbitros, em que um é o árbitro principal, e os outros são árbitros auxiliares.

A partir da descrição esboce o diagrama de classes contendo todas as informações apresentadas: