**EJERCICIO 1**

Se trata de hacer una aplicación en Java que trabaje contra la base de datos **ligaFutbol**, que contiene dos tablas con la estructura detallada en el script sql.

Crea primero una base de datos denominada **laliga** y en ella importa el script de creación de la base de datos que te proporciona el profesor. Puedes utilizar la herramienta MySQLWorkbench.

Se pide crear e implementar las clases:

**Equipo**, que es una clase con los atributos de la tabla vuelos. constructor por defecto vacío, constructor por parámetros, getter, setter y to String.

**Jugador**, que es una clase con los atributos de la tabla pasajeros, constructor por defecto vacío, constructor por parámetros, getter, setter y to String.

**AccesoBaseDatos** que realiza la conexión a la BBDD e implemente el patrón Singleton.

**EquipoDAOImp** implementara las operaciones a realizar contra la tabla Vuelos a partir de la interface ***Repositorio*** (con genéricos) que cumple el patrón DAO. Este repositorio habrá que construirle separando el método guardar se separará en dos métodos independientes: insertar y modificar.

**JugadorImp**, que implementará las operaciones a realizar contra la base de datos en la tabla Jugador sin necesidad de seguir la interfaz Repositorio pero siguiendo la misma filosofía de trabajo que la interfaz.

Para la clase **Principal** con el método main tendrás que realizar las siguientes operaciones, sin crear un menú de opciones:

1. Listar los equipos y los jugadores que actualmente tiene la BD.
2. Crear un equipo e insertarlo en la Base de datos con los siguientes datos:

El equipo es el Arenteiro que es de la ciudad O Carballiño, juega en el Municipal Espiñedo con aforo para 4500 espectadores

1. Crear un jugador e insertar en la Base de datos con los siguientes datos:

El jugador es Juanito Serrano que juega en el Unionistas Salamanca; no ha marcado ningún gol.

1. Listar los equipos seguidos de los jugadores que tiene en la BD.
2. Crea un método que modifique el nombre del campo de fútbol de un equipo pedido por teclado.
3. Crear un método que nos borre un equipo (comprobar limitaciones).
4. Listar los jugadores de un equipo que se pida por teclado.
5. Mostrar los goles que ha marcado cada equipo.
6. Método que nos permita el traspaso de un jugador entre equipos presentes en la BD.

Al finalizar, hay que cerrar la conexión de la base de datos y finalizar el programa.

**NOTAS:** Se recomienda que cada operación SQL que tengas que hacer en el ejercicio se realice, preferentemente, en un único método.

Cada operación SQL debe ir en la clase EquipoDAOImp si la instrucción es sobre la tabla Equipos, o JugadorImp, si la instrucción es sobre la tabla Jugadores. Si hay que conjugar operaciones sobre Jugadores y Equipos simultáneamente, se procurará utilizar la solución más adecuada al enunciado.

Las instrucciones serán todas realizadas con PreparedStatement.