

Disponemos de una lista con los equipos con los que se va formar un calendario deportivo.

Formar las jornadas es imposible mediante sorteo directo porque más bien pronto tropezaríamos con emparejamientos repetidos obligándonos a rehacer una y otra vez las jornadas.

Para evitar esto, se aplicará el siguiente método: se dividen los elementos en dos filas que irán rotando de tal manera que, al desplazarlas alternadamente en un sentido, cada vez quedan emparejados simultáneamente con un rival diferente. Para evitar que el ciclo entre en una repetición viciada es obligatorio fijar uno como comodín, que vaya saltando de un extremo a otro de su columna por cada rotación.

Pondremos un ejemplo sobre un posible campeonato de ocho equipos reconocidos como E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7 y EC (comodín). Así se organizaría el calendario por jornadas (las flechas y el signo de igualdad indican el movimiento que corresponde a cada equipo para formar la siguiente jornada): 28 partidos agrupados en 7 jornadas.

Jornada 1		
E1 ↓	-	E2 =
E3 ↓	-	E4 =
E5 ↓	-	E6 =
EC ↑↑	-	E7 =
Jornada 2		
EC↓↓	-	←E2
E1 =	-	E4↑
E3 =	-	E6↑
E5 →	-	E7↑
Jornada 3		
E2↓	-	E4=
E1↓	-	E6=
E3↓	-	E7=
EC↑↑	-	E5=
Jornada 4		
EC↓↓	-	←E4
E2 =	-	E6↑
E1 =	-	E7↑
E3 →	-	E5↑
Jornada 5		
E4↓	-	E6=
E2↓	-	E7=
E1↓	-	E5=
EC↑↑	-	E3=
Jornada 6		
EC↓↓	-	←E6
E4 =	-	E7↑
E2 =	-	E5↑
E1 →	-	E3↑
Jornada 7		
E6	-	E7
E4	-	E5
E2	-	E3
EC	-	E1

Crear las clases:

Partido formado por los atributos:

String EquipoLocal

String EquipoVisitante

Jornada formada por los atributos:

List<Partido>

LinkedList <String>listaLocal

LinkedList <String>listaVisitantes

Métodos:

Constructor que crea listaLocal y listaVisitantes partiendo la lista de equipos suministrada como parámetro.

InertarAlPrincipio que representa cuando el equipo comodín se desplaza al principio.

InsertarAlFinal que representa cuando el equipo comodín se desplaza al final.

Nota: El número de jornadas que se formarán serán tantas como equipos menos 1.