

Manejo de clases - Actividad diagnostica

02/19/2020



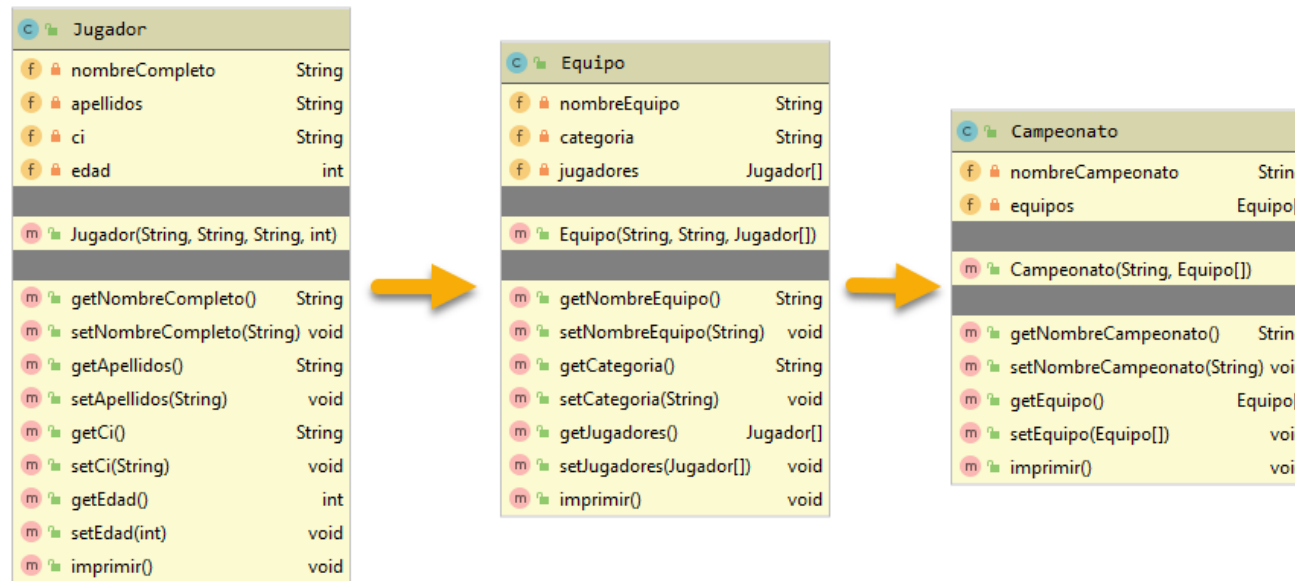
Contexto

Se tiene como contexto un CAMPEONATO DE FÚTBOL en el cual se tiene 3 entidades principales el **campeonato** como tal los **equipos** que participaran en el campeonato y en donde cada equipo tendrá una cantidad de **jugadores**.

Objetivos

1. Diseñar clases para poder gestionar esas entidades.
2. Crear una clase Main que pueda manejar todas las entidades.

Especificaciones

Diseño
de clases

Diseño
de la
clase
Main

```
Jugador jugador1 = new Jugador("Pepito1", "Huiy Ter1", "4553422 cbba", 20);  
Jugador jugador2 = new Jugador("Pepito2", "Huiy Ter2", "4553422 cbba", 24);  
Jugador jugador3 = new Jugador("Pepito3", "Huiy Ter3", "4553422 cbba", 25);  
Jugador jugador4 = new Jugador("Pepito4", "Huiy Ter4", "4553422 cbba", 18);  
Jugador jugador5 = new Jugador("Pepito5", "Huiy Ter5", "4553422 cbba", 22);
```

```
Jugador[] jugadores = new Jugador[5];  
jugadores[0] = jugador1;  
jugadores[1] = jugador2;  
jugadores[2] = jugador3;  
jugadores[3] = jugador4;  
jugadores[4] = jugador5;
```

```
Equipo equipo = new Equipo("Not found", "Varones", jugadores);  
Equipo[] equipos = new Equipo[1];  
equipos[0] = equipo;
```

```
Campeonato campeonato = new Campeonato("Campeonato Unifranz", equipos);  
campeonato.imprimir();
```

| | |
|-----------|--|
| Ejecución | <div><div><div>✓</div><div>↓</div><div>↑</div><div>↕</div></div><div>Campeonato Unifranz Not found Varones Pepito1 Huiy Ter1 4553422 cbba 20 Pepito2 Huiy Ter2 4553422 cbba 24 Pepito3 Huiy Ter3 4553422 cbba 25 Pepito4 Huiy Ter4 4553422 cbba 18 Pepito5 Huiy Ter5 4553422 cbba 22</div></div> |
|-----------|--|



Consigna:

- Para resolver puede utilizar **cualquier lenguaje de programación**.
- Crear un documento **.pdf** con el **código fuente y algunas capturas** del correcto funcionamiento.
- Fecha de entrega **22 de febrero**.