

Familia Profesional Informática y Telecomunicaciones		Nombre del Ciclo Formativo Título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web			
Centro Educativo IES Campanillas (sede PTA)		Módulo Profesional Programación Código: 0485 N.º de créditos ECTS: 14			Profesor Juan Antonio Jiménez Morales
Curso lectivo 2018 / 2019	Grupo 1º DAW	Tipo de documento Ejercicio de aplicación de POO	Temática: P OO	Fecha 05/02/2019	Pág. 1/2

EJERCICIO

1. Se quiere implementar la gestión básica de un mercado de fichajes deportivo. Para ello, interesa almacenar las siguientes informaciones de las siguientes entidades:

Entidad	Propiedades	Acciones
Persona	<ul style="list-style-type: none"> DNI Nombre Edad 	<ul style="list-style-type: none"> Constructor a partir de DNI, Nombre y edad Constructor a partir de DNI y Nombre (por defecto, edad valdrá 0) Actualizar la edad Obtener el nombre Obtener el DNI Obtener la edad Representación en formato texto
Jugador (como ampliación de Persona)	Además de las de Persona, <ul style="list-style-type: none"> Posición Valor de fichaje € 	Además de las heredadas de Persona <ul style="list-style-type: none"> Constructor a partir de DNI, Nombre, edad, posición) Constructor a partir de DNI, Nombre y posición (por defecto, edad valdrá 0) Actualizar valor de fichaje (por defecto valdrá 0) Obtener valor de fichaje Actualizar el valor de posición Obtener el valor de posición Representación en formato texto
Club	<ul style="list-style-type: none"> Nombre Plantilla (ArrayList de Jugadores) Presidente (Persona) 	<ul style="list-style-type: none"> Constructor a partir del Nombre del club (el presidente, por defecto, quedará nulo) Actualizar valor del presidente Obtener el presidente Añadir un jugador al club (no deben repetirse DNIs) Mirar un jugador del club (a partir de su DNI) Extraer un jugador del club (a partir de su DNI), borrándolo de su plantilla Traspasar un jugador a otro club (que se pasa como argumento, junto con el DNI del jugador que se quiere traspasar) Representación en formato texto

Escriba un programa para probar el funcionamiento de estos elementos. No es necesario que sea un programa interactivo.

Familia Profesional Informática y Telecomunicaciones		Nombre del Ciclo Formativo Título de Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Web			
Centro Educativo IES Campanillas (sede PTA)		Módulo Profesional Programación Código: 0485 N.º de créditos ECTS: 14			Profesor Juan Antonio Jiménez Morales
Curso lectivo 2018 / 2019	Grupo 1º DAW	Tipo de documento Ejercicio de aplicación de POO	Temática: POO	Fecha 05/02/2019	Pág. 2/2

2. Apoyándose en el ejercicio anterior, realice un programa que le permita realizar las siguientes tareas:

Listar los nombres de todos los clubes	Listado detallado de un club (a partir de su nombre)
Crear un club	Establecer el presidente de un club
Crear un jugador para un club	Traspasar un jugador de un club a otro (a partir de los nombres de los clubes y el DNI del jugador)
Modificar la edad de un jugador (a partir del nombre del club y DNI del jugador)	Modificar la edad de un presidente (a partir del nombre del club)
Listar un jugador de un club (a partir del nombre del club y DNI del jugador)	