

E3 - Examen 2018

Se desea implementar un programa que sea capaz de recoger datos estadísticos en tiempo real de un partido de fútbol.

Para ello, cada uno de los 22 jugadores que se encuentran en el terreno de juego dispone de una pulsera inteligente que envía la siguiente información en tiempo real a un servidor remoto:

- Latitud
- Longitud
- Temperatura corporal

Cada 10 ms las pulseras envían información al servidor que almacena los datos recibidos en un fichero.

Se desea realizar una simulación para 10 segundos y un total de 22 jugadores (11 del equipo local y 11 del equipo visitante).

Ayuda:

1. Para facilitarte el desarrollo del programa se proporciona el paquete Funciones que contiene el siguiente método implementado:

```
public static String getEstadisticasJugador(char equipo, int num)
```

Este método devuelve una cadena de texto con las estadísticas para un jugador de un equipo en un instante determinado.

- La variable equipo es un carácter que representa el tipo de equipo y sólo puede tener los siguientes valores:
 - L → Datos del equipo Local
 - V → Datos del equipo Visitante
- La variable num es un entero que representa el número de jugador. El número de jugador tendrá un valor entre 1 y 11.

A modo de ejemplo este es el resultado obtenido para la siguiente llamada

```
Funciones.getEstadisticasJugador('L', 1)
```

```
L 1 43,402140 39,955940 36,37
```

2. En el fichero resultados1.txt tienes una posible salida del resultado esperado para un tiempo de ejecución de 10 segundos.

3. Para escribir una línea de un fichero de texto de nombre fichero.txt y almacenarla en la cadena de texto valor

```
PrintWriter pw = new PrintWriter(new BufferedWriter(new FileWriter("fichero.txt")));  
pw.println("Cadena de texto");  
pw.flush();  
pw.close();
```