

**Package** Requerimiento2**Class Jugador**

java.lang.Object

Requerimiento2.Jugador

```
public class Jugador
extends Object
```

Esta clase define el objeto Jugador

**Version:**

18/02/2023/B

**Author:**

Ana Nunez Blas

**Constructor Summary****Constructors****Constructor****Jugador()****Description**

Constructor vacio, sin ningun parametro de la clase Jugador

**Jugador**(int dorsal,  
int numeroTarjetasAmarillas,  
int numeroTarjetasRojas)

Constructor con tres parametros

**Method Summary****All Methods****Instance Methods****Concrete Methods****Modifier and Type****Method****Description**

boolean

**equals**(Object obj)

Metodo publico que devuelve boolean (true o false) para saber si dos objetos de la clase Jugador son del mismo tipo y tienen los mismos valores, por lo tanto si son iguales

boolean

**estaExpulsado**()

Metodo publico que devuelve boolean (true o false) indica si el jugador esta

expulsado en función de las tarjetas que haya recibido durante el partido.

int	<b>getDorsal()</b>	Metodo publico que devuelve el numero del dorsal del jugador
int	<b>getNumeroTarjetasAmarillas()</b>	Metodo publico que devuelve el numero de tarjetas amarillas del jugador
int	<b>getNumeroTarjetasRojas()</b>	Metodo publico que devuelve el numero de tarjetas rojas del jugador
int	<b>hashCode()</b>	Metodo publico que compara si dos objetos son iguales mediante estructuras Hash.
void	<b>ponerDorsal(int dorsal)</b>	Metodo publico que devuelve un numero de dorsal para el jugador, si está es mayor o igual a uno o igual a 30 el jugador esta dentro del equipo y podra jugar.
void	<b>setDorsal(int dorsal)</b>	Metodo publico que modifica el numero del dorsal del jugador
void	<b>setNumeroTarjetasAmarillas(int numeroTarjetasAmarillas)</b>	Metodo que modifica el numero de tarjetas amarillas del jugador
void	<b>setNumeroTarjetasRojas(int numeroTarjetasRojas)</b>	Metodo publico que modifica el numero de tarjetas rojas del jugador
<b>String</b>	<b>toString()</b>	Metodo publico para sobrescribir el metodo toString de la clase Jugador

### Methods inherited from class java.lang.Object

`getClass` , `notify` , `notifyAll` , `wait` , `wait` , `wait`

## Constructor Details

### Jugador

```
public Jugador(int dorsal,
               int numeroTarjetasAmarillas,
               int numeroTarjetasRojas)
```

Constructor con tres parametros

**Parameters:**

dorsal - numero de dorsal del jugador

numeroTarjetasAmarillas - : numero de tarjetas amarillas que posee el jugador

numeroTarjetasRojas - : numero de tarjetas rojas que posee el jugador

## Jugador

```
public Jugador()
```

Constructor vacio, sin ningun parametro de la clase Jugador

## Method Details

### getDorsal

```
public int getDorsal()
```

Metodo publico que devuelve el numero del dorsal del jugador

**Returns:**

numero de dorsal del jugador

### setDorsal

```
public void setDorsal(int dorsal)
```

Metodo publico que modifica el numero del dorsal del jugador

**Parameters:**

dorsal - : numero de dorsal del jugador

### getNumeroTarjetasAmarillas

```
public int getNumeroTarjetasAmarillas()
```

Metodo publico que devuelve el numero de tarjetas amarillas del jugador

**Returns:**

numero de tarjetas amarillas que posee el jugador

### setNumeroTarjetasAmarillas

```
public void setNumeroTarjetasAmarillas(int numeroTarjetasAmarillas)
```

Método que modifica el número de tarjetas amarillas del jugador

**Parameters:**

numeroTarjetasAmarillas - número de tarjetas amarillas del jugador

### getNumeroTarjetasRojas

```
public int getNumeroTarjetasRojas()
```

Método público que devuelve el número de tarjetas rojas del jugador

**Returns:**

número de tarjetas rojas

### setNumeroTarjetasRojas

```
public void setNumeroTarjetasRojas(int numeroTarjetasRojas)
```

Método público que modifica el número de tarjetas rojas del jugador

**Parameters:**

numeroTarjetasRojas - : número de tarjetas rojas que posee el jugador

### toString

```
public String toString()
```

Método público para sobrescribir el método toString de la clase Jugador

**Overrides:**

toString in class Object

**Returns:**

devuelve todas las propiedades de la clase Jugador

### hashCode

```
public int hashCode()
```

Método público que compara si dos objetos son iguales mediante estructuras Hash. Si los métodos `hashCode()` de cada objeto devuelven diferente hash no seguirá comparando y considerará a los objetos distintos. En el caso en el que ambos objetos compartan el mismo hashcode Java invocará al método `equals()` y revisará a detalle si se cumple la igualdad.

**Overrides:**

`hashCode` in class `Object`

**Returns:**

devuelve número entero

## **equals**

```
public boolean equals(Object obj)
```

Método público que devuelve boolean (true o false) para saber si dos objetos de la clase Jugador son del mismo tipo y tienen los mismos valores, por lo tanto si son iguales

**Overrides:**

`equals` in class `Object`

**Returns:**

- true: los objetos son iguales
- false: los objetos son diferentes

## **ponerDorsal**

```
public void ponerDorsal(int dorsal)
```

Método público que devuelve un número de dorsal para el jugador, si está es mayor o igual a uno o igual a 30 el jugador está dentro del equipo y podrá jugar. De lo contrario se habrá producido un error.

**Parameters:**

`dorsal` - : número de dorsal del jugador

## **estaExpulsado**

```
public boolean estaExpulsado()
```

Método público que devuelve boolean (true o false) indica si el jugador está expulsado en función de las tarjetas que haya recibido durante el partido. Será expulsado cuando haya recibido dos tarjetas amarillas o una tarjeta roja. De lo contrario, si no ha recibido dichas tarjetas podrá jugar.

**Parameters:**

numeroTarjetasAmarillas - : numero de tarjetas amarillas del jugador

numeroTarjetasRojas - : numero de tarjetas rojas del jugador

**Returns:**

- true: el jugador esta expulsado del partido
- false: el jugador puede continuar el partido, no esta expulsado