

Actividad 3ª EVALUACIÓN

UD7: Orientación a objetos



ACTIVIDAD ejer99b

Programa en Java la gestión del modo *VOLTA* del *FIFA 22*, en el cual los equipos se componen únicamente de 3 jugadores.



Para ello **será obligatorio** utilizar la orientación a objetos del siguiente modo:

- Tendremos una clase **Principal** que gestionará el programa mediante un main.
- Una clase **Jugador**, que tendrá un nombre y un dorsal.
- Una clase **Equipo**, que tendrá un nombre y una lista de 3 jugadores.

El programa funcionará del siguiente modo:

- Primero de todo consultará cuántos equipos se van a introducir.
- Después se solicitará en bucle, para cada equipo, el nombre del equipo y los datos (nombre, dorsal) de los 3 jugadores que lo van a componer. Una vez introducidos estos datos, el programa devolverá la información del equipo.
- Cuando se haya devuelto la información de todos los equipos, el programa imprimirá una lista de los jugadores con dorsal par y otra lista con los jugadores que lleven dorsal impar. Después de imprimir estas 2 listas, el programa finalizará.

Un ejemplo de ejecución sería el siguiente:

Introduzca numero de equipos a dar de alta:

3

Introduzca nombre del equipo 1:

Valencia

Para el Valencia, introduzca dorsal y nombre de jugador 1 :

7 Claudio Javier el Piojo Lopez

Para el Valencia, introduzca dorsal y nombre de jugador 2 :

8 Pedja Mijatovic

Para el Valencia, introduzca dorsal y nombre de jugador 3 :

9 Lubo Penev

NOMBRE: Valencia

JUGADORES:

7: Claudio Javier el Piojo Lopez

8: Pedja Mijatovic

9: Lubo Penev

Introduzca nombre del equipo 2:

Madrid

Para el Madrid, introduzca dorsal y nombre de jugador 1 :

5 Michel

Para el Madrid, introduzca dorsal y nombre de jugador 2 :

7 Raul Gonzalez Blanco

Para el Madrid, introduzca dorsal y nombre de jugador 3 :

9 Hugo Sanchez

NOMBRE: Madrid

JUGADORES:

5: Michel

7: Raul Gonzalez Blanco

9: Hugo Sanchez

Introduzca nombre del equipo 3:

Barcelona

Para el Barcelona, introduzca dorsal y nombre de jugador 1 :

6 Laudrup

Para el Barcelona, introduzca dorsal y nombre de jugador 2 :

8 Stoichkov

Para el Barcelona, introduzca dorsal y nombre de jugador 3 :

9 Romario Da Souza Farias

NOMBRE: Barcelona

JUGADORES:

6: Laudrup

8: Stoichkov

9: Romario Da Souza Farias

Lista de los jugadores con los dorsales pares:

8: Pedja Mijatovic

6: Laudrup

8: Stoichkov

Lista de los jugadores con los dorsales impares:

7: Claudio Javier el Piojo Lopez

9: Lubo Penev

5: Michel

7: Raul Gonzalez Blanco

9: Hugo Sanchez

9: Romario Da Souza Farias

ACTIVIDAD ejer99c

Programa en Java la gestión de concursantes del nuevo reality show, “Las Islas de las Tentaciones”,



En este fabuloso y original programa, 2 parejas de concursantes se conocen en una isla para poner a prueba su compromiso.

Entran en juego muchas islas y, en cada una, deben entrar 2 parejas de concursantes.

Para ello **será obligatorio** utilizar la orientación a objetos del siguiente modo:

- Tendremos una clase **Principal** que gestionará el programa mediante un main.
- Una clase **Concursante**, que se caracterizará por 3 atributos: un nombre, una edad y su pareja, que será una variable de tipo Concursante.
- Una clase **Isla**, que tendrá como atributos un nombre y una lista de Concursantes.

El programa funcionará del siguiente modo:

- Primero de todo, consultará los nombres de las islas que intervienen en el programa separados por un guión (-). Por ejemplo, si intervinieran 3 islas: Mallorca-Menorca-Ibiza
- Después se solicitará en bucle, para cada isla, las 2 parejas de concursantes. Una vez se ha tecleado los datos de las 2 parejas que intervienen en esa isla, el programa devolverá esa información y pasará a pedir los datos de la siguiente isla.
- Cuando se hayan tecleado los datos de todos los concursantes, el programa finalizará.

Un ejemplo de ejecución sería el siguiente:

Bienvenido a las islas de las tentaciones

Introduzca nombres de las islas separadas por '-':

Mallorca-Ibiza

Introduzca la pareja 1 de la isla Mallorca...

Edad y nombre del concursante:

60 Michael Douglas

Edad y nombre de su pareja:

47 Catherine Zeta Jones

Introduzca la pareja 2 de la isla Mallorca...

Edad y nombre del concursante:

34 Rafa Nadal

Edad y nombre de su pareja:

33 Mery Perello

Detalle de la isla Mallorca:

Michael Douglas, de 60 años y su pareja es: Catherine Zeta Jones, de 47 años.

Catherine Zeta Jones, de 47 años y su pareja es: Michael Douglas, de 60 años.

Rafa Nadal, de 34 años y su pareja es: Mery Perello, de 33 años.

Mery Perello, de 33 años y su pareja es: Rafa Nadal, de 34 años.

Introduzca la pareja 1 de la isla Ibiza...

Edad y nombre del concursante:

60 Pocholo

Edad y nombre de su pareja:

52 Sonsoles Suarez

Introduzca la pareja 2 de la isla Ibiza...

Edad y nombre del concursante:

55 Ana Obregon

Edad y nombre de su pareja:

45 Ramon Garcia

Detalle de la isla Ibiza:

Pocholo, de 60 años y su pareja es: Sonsoles Suarez, de 52 años.

Sonsoles Suarez, de 52 años y su pareja es: Pocholo, de 60 años.

Ana Obregon, de 55 años y su pareja es: Ramon Garcia, de 45 años.

Ramon Garcia, de 45 años y su pareja es: Ana Obregon, de 55 años.