

La razón de la nueva estructura de los programas es la siguiente:

Para las tres clases, se tenían dos atributos en común:

- Nombre

- Id

Así como los métodos:

- concentrarse()

- viajar ()

Es por eso que se hizo una clase padre llamada *SeleccionFutbol*, con estos atributos y métodos en común, constructor, getter y setters.

Para la clase hija: *Jugador*, se heredó de la clase padre *SeleccionFutbol* y se le agregaron los atributos y métodos pertenecientes solo a esa clase.

Noté que *Entrenador* y *Masajista* comparten los atributos:

- apellidos

- idCertificacion

Por lo que cree otra clase llamada *IntegranteEquipo*, que hereda de *SeleccionFutbol* y así, *Entrenador* y *Masajista* heredan de *IntegranteEquipo*, ahorrando código y usando los principios de herencia de java. Después agregue los atributos pertenecientes solamente para *Entrenador* y *Masajista*, así como sus propios métodos.