

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.