

ESTUDO DE CASO PRÁTICO – TIMES DE FUTEBOL

1) Desenvolva o Diagrama de Classes referente a um sistema de cadastros de Time de Futebol. O diagrama deve conter as seguintes classes:

- Pessoa
- Jogador (subclasse de Pessoa)
- Treinador (subclasse de Pessoa)
- Escalação (jogadores escalados para uma partida de futebol)
- Se necessário, acrescente outras classes para adequar o programa ao seu estilo
- Cada classe deve ter os atributos, construtores e métodos necessários para a sua futura implementação

2) Faça o mapeamento do Diagrama de Classes para que os objetos sejam persistidos em um Banco de Dados Relacional, mostre as Tabelas as colunas e seus relacionamentos

3) Discorra sobre as estratégias que utilizou no mapeamento objeto-relacional

4) Implemente o seu diagrama em Java de maneira que sejam apresentadas as escalações dos times para as determinadas partidas.

- A saída deverá conter:
 - A data da partida de futebol
 - O nome do treinador
 - Os jogadores escalados para essa data