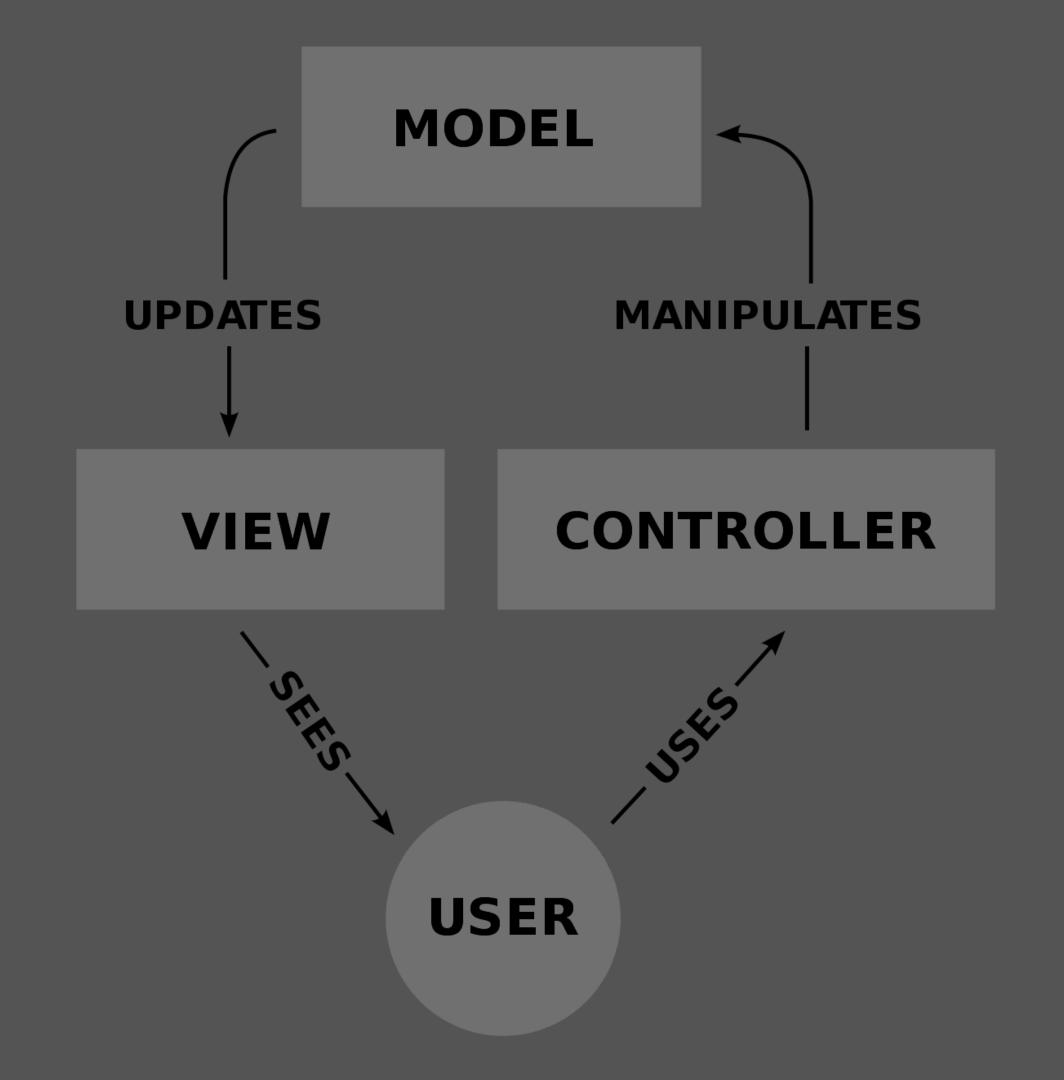
# Gestión de equipos. Alumno: Figueroa Martínez Joel <u>Profeso</u>r: M.T.C.A. Rolando Pedro Gabriel Paradigamas de Programación



### S Torneo [master ↑1] > 🏥 images 🗸 🏭 model EquipoModellmp IEquipoModel.jav lJugadorModel.ja ITorneoModel.jav JugadorModellm TorneoModellmp 🗸 🟥 pojo Equipo.java Grafica.java Jugador.java Persona.java Sound.java Torneo.java EquipoServiceImp IEquipoService.jav lJugadorService.ja lTorneoService.jav 0-O **IVlidacionesServic** JugadorServicelm TorneoServiceImp > 🖷 sounds Datos Equipo. java Datos General.java Datoslnicio.java DatosJugador.java Principal.java [-/N



PARA CONTINUAR DEBE INGRESAR LOS DATOS DEL TORNEO

ingrese el nombre del torneo





### PARA CONTINUAR DEBE INGRESAR LOS DATOS DEL TORNEO

ingrese el nombre del torneo
super
ingrese la categoría del torneo
varonil
!NECESITA AL MENOS 2 EQUIPOS PARA GENERAR EL TORNEO!

+Ingrese los datos del los equipos







### NOMBRE

Ingrese el nombre del torneo

### **CATEGORIA**

Ingrese la categoría



continuar





## nicio



Datos del torneo



Datos de equipos



Datos de jugadores



Tabla de encuentros

# Gestione su torneo con la opciones de lado izquierdo



```
*-*-*-*-ENCUENTROS-*-*-*
```

id : 1 Nombre del equipo : Heart's P

id : 2 Nombre del equipo : Dinos

