

Proyecto Liga de Fútbol Internacional

Deseamos informatizar una liga de fútbol internacional. En dicha liga se van a adherir seis clubes de fútbol.

De cada club de fútbol necesitamos saber al menos:

- Nombre oficial del equipo.
- Ciudad donde tienen su sede.
- País.
- Nombre del estadio donde juegan.
- Fecha de fundación.

Por ejemplo:

Real Madrid C.F, Madrid, España, Santiago Bernabeu, 06/03/1902.

Juventus F.C, Turín, Italia, Allianz Stadium, 01/11/1897.

Manchester City, Manchester, Inglaterra, Etihad Stadium, 23/11/1880.

Además, crearemos una lista de jugadores, que posteriormente asignaremos a cada uno de los clubes. De cada jugador necesitamos saber al menos:

- Nombre
- Edad
- Nacionalidad

Una vez tengamos todos los jugadores creados, los distintos clubes podrán comenzar a fichar a sus jugadores.

Cuando todos los equipos estén formados y tengan su lista de jugadores, se podrá comenzar la liga, creando los primeros partidos previstos emparejando equipos.

De cada partido previsto necesitaremos saber al menos:

- Número de partido.
- Nombre del equipo local.
- Nombre del equipo visitante.
- Fecha.
- Hora.

Para la fecha y la hora os recomiendo utilizar las clases `LocalDate` y `LocalTime` respectivamente.

Una vez se hayan creado los emparejamientos de cada uno de los partidos, se podrá comenzar a jugar dichos partidos. Cada partido jugado sabemos que será un partido previsto con un número de goles del equipo local y un número de goles del equipo visitante.

Realizar los siguientes emparejamientos con los equipos que vayan ganando de los partidos anteriores, jugar la siguiente ronda y así hasta obtener el equipo ganador de la liga.