

## Campeonato de Fútbol Simulado

### Programación I

El programa "Simulación de Campeonato de Fútbol" está diseñado para simular un torneo de fútbol entre varios equipos, cada uno compuesto por jugadores con diferentes características y habilidades. Utiliza programación orientada a objetos en Python para gestionar las interacciones entre los equipos y los jugadores.

### Estructura del Programa

#### 1. Clases Principales:

- **Futbolista:** Representa a un jugador de fútbol, incluyendo atributos como nombre, posición, precio, goles, lesiones, tarjetas amarillas y rojas. Incluye métodos para simular acciones del jugador, como patear, hacer goles, cometer faltas y recibir lesiones.
- **EquipoFutbol:** Representa a un equipo de fútbol, que contiene una lista de jugadores y gestiona la compra y venta de jugadores, así como la ejecución de partidos contra otros equipos.

#### 2. Funcionalidades:

- **Crear Equipos y Jugadores:** Se generan equipos con jugadores aleatorios, cada uno con un nombre, posición y precio asignados.
- **Simulación de Partidos:** Durante un partido, se simulan eventos aleatorios como goles, lesiones y faltas, afectando el desempeño de los jugadores.
- **Resultados del Campeonato:** Se lleva un registro de los partidos jugados y se determina el ganador del campeonato basándose en las victorias acumuladas.

### Dinámica del Campeonato

La dinámica del campeonato consiste en un torneo de todos contra todos, donde cada equipo juega un partido contra todos los demás.

1. **Inicio:** Se crean cuatro equipos, cada uno con una inversión inicial que permite comprar hasta cinco jugadores.
2. **Desarrollo:**
  - Cada partido simula hasta cinco eventos (goles, lesiones, faltas o tiros) en un juego.
  - Los jugadores pueden hacer goles, recibir tarjetas amarillas, ser expulsados, o lesionarse, lo que afecta su disponibilidad para los partidos.
3. **Resultados:** Al final del torneo, se contabilizan las victorias de cada equipo, y se declara al ganador del campeonato.

### Objetivo

El objetivo principal del programa es proporcionar una simulación entretenida y educativa sobre la dinámica del fútbol, aplicando conceptos de programación y gestión de objetos en Python.