

TALLER #1 NUEVAS TECNOLOGÍAS

1. Datos de la actividad:

Fecha de aplicación	Día: 3	Mes:09	Año:2021
Fecha de entrega	Día: 17	Mes:09	Año:2021
Escuela	Escuela de desarrollo empresarial		
Programa:	Técnico laboral cono asistente en desarrollo de software	Submódulo:	Nuevas tecnologías
Docente:	Juan José Gallego Mesa		
Tipo de evidencia:	DESEMPEÑO-PRODUTO		

2. Lista de chequeo:

Criterios de desempeño	Criterios de producto
El estudiante inicia y configura correctamente un repositorio de Git Valor (1)	El proyecto se versiona con Git valor (1)
El estudiante utiliza correctamente las estructuras de control, de java valor (1)	Se utilizan adecuadamente estructuras condicionales para resolver el problema propuesto valor (1)
El estudiante utiliza adecuadamente arreglos en JAVA valor (1)	Se utilizan adecuadamente arreglos para resolver el problema propuesto valor (1)
El estudiante despliega adecuadamente su código a Github valor (2)	Se envía con éxito el proyecto a GitHub valor (2)

3. Descripción del taller:

Reinaldo Rueda técnico de la selección Colombia de fútbol, lo contrata para elaborar un programa en la consola de JAVA que cumpla las siguientes condiciones:

Codificar Menú de 5 opciones

- op1 Agregar un jugador (NUMERO CAMISETA, NOMBRE, APELLIDOS, POSICION, EDAD Y EQUIPO DONDE JUEGA) a la convocatoria
- op2 Buscar un jugador por numero y si no existe notificarlo mediante un mensaje en consola
- op3 Editar información de un jugador por id y si no existe notificarlo
- op4 Mostrar toda la convocatoria de jugadores
- op5 Salir

Nota1: El inventario solo existe mientras se ejecute el programa considere que solo se deben convocar 23 jugadores en total

Nota2: Trabaje en una interfaz cómoda POR CONSOLA para el técnico

Nota3: (PLUS) Intente buscar una alternativa de JAVA para almacenar un número indeterminado de jugadores en la convocatoria