**Clase Ejercicios complementarios –Actividades C2**

**Autor: Gil, Matias Ricardo**

1- Escriba el código para las siguientes Clases:

|  |
| --- |
| Equipo\_Futbol |
|  |

|  |
| --- |
| Partido\_Futbol |
|  |

class Equipo\_futbol{

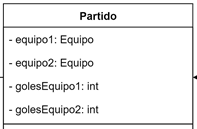
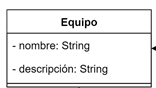
}

class Partido\_futbol{

}

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2- Escriba el código completo para para las clases:

class partido {

String equipo1,equipo2;

int golesEquipo1, golesEquipo2;

}

class equipo{

String nombre, descripcion;

}

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3- Escriba el código completo para para las clases, los métodos deben mostrar por pantalla los goles:

1 –método AnotarGoles, cuanta y almacena los goles de un equipo

2 –método ResultadoPartido, recibe como parámetro un objeto Equipo, que tiene como atributo sus goles. Y devuelve el resultado.

Ambos métodos retornan un entero.

|  |
| --- |
| Equipo |
| -nombre String  -descripcion String  -gol int |
| +AnotarGoles(): int |

|  |
| --- |
| Equipo\_Futbol |
| Los mismos atributos ejemplo anterior |
| +ResultadoPartido(Equipo): int |

package clase11;

public class main {

public static void main(String[] args) {

Equipo equipo = new Equipo();

equipo.setNombre("Banfield");

equipo.setDescripcion("Taladro");

Equipo\_Futbol equipoFutbol = new Equipo\_Futbol();

System.out.println("Los goles del equipo de " + equipo.nombre + ", el " + equipo.descripcion + ", fueron : " + equipoFutbol.ResultadoPartido(equipo));

}

}

--

package clase11;

public class Equipo{

public Equipo(){

}

String nombre;

String descripcion;

int gol = 3;

public String getNombre() {

return nombre;

}

public void setNombre(String nombre) {

this.nombre = nombre;

}

public String getDescripcion() {

return descripcion;

}

public void setDescripcion(String descripcion) {

this.descripcion = descripcion;

}

public int getGol() {

return gol;

}

public void setGol(int gol) {

this.gol = gol;

}

public int AnotarGoles() {

gol++;

return gol;

}

}

--

package clase11;

public class Equipo\_Futbol {

public Equipo\_Futbol(){

}

String nombre;

String descripcion;

Equipo equipo = new Equipo()

public int ResultadoPartido(Equipo equipo) {

return equipo.getGol();

}

}