
EJERCICIO DEL GRUPO 2 (OPCIONAL)

Práctico 07, Ejercicio 03

Tiempo Máximo: 30 minutos

Día de Presentación: Jueves 20 de Octubre, 21:20 horas

Integrantes:

- Michel Sebastián CAPURRO DELBONO
- Mathias Daniel VENEROSO GARGIULO

Se desea modelar la realidad de un equipo de basquetbol, para ello se identifican dos objetos relevantes “Jugador” y “Equipo”. Del jugador interesa información como su cédula, nombre completo, edad, años de experiencia y posición en la que juega (base, escolta, alero, ala-pivot, pivot). Del equipo interesa conocer su nombre, una lista de jugadores titulares y una lista de jugadores suplentes.

En la clase Equipo se debe tener al menos las siguientes operaciones:

- agregar_titular(jugador)**, agrega un jugador como titular dentro del equipo.
- agregar_suplente(jugador)**, agrega un jugador como suplente dentro del equipo.
- cambiar_suplente_como_titular(cedula)**, que mueve un jugador del equipo suplente al equipo titular. En caso de realizar el movimiento con éxito devuelve true, falso en caso contrario.

Teniendo en cuenta que en un equipo no puede tener más de 30 jugadores, se deberá controlar que el tamaño de la lista no exceda dicho número. Cree constructor y metodos get y set que considere necesarios. Por último, genere un método main que cree un equipo de 2 titulares y 1 suplente, realice el cambio del suplente al titular y muestre en salida estándar el nombre de los titulares actuales (3 luego del cambio).

Diagrama de Clases: Realizar el Diagrama de este ejercicio con todos los atributos y funcionalidades implementadas.