

ACTIVIDAD 03

Realizar una aplicación en JAVA para administrar los procesos realizados por una federación de futbol, donde se presentan las siguientes consideraciones:

Clase Jugador:

Atributos:

- Cedula
- Nombre
- Edad
- Posición

Métodos:

- Constructor
- Getters
- Setters

Clase Equipos:

Atributos:

- Nombre
- Año de Fundación
- Cantidad de partidos ganados
- Cantidad de partidos empatados
- Cantidad de partidos perdidos
- Lista de Jugadores (Deben utilizar la Clase anterior)

Métodos:

- Constructor
- Getters
- Setters
- Método para agregar jugadores al equipo.
- Método para eliminar jugadores del equipo.
- Método para listar nombres de los jugadores del equipo.
- Método para listar los jugadores con información detallada.

Deben crear un archivo Principal.java que contenga el método main, en este método realizaran la siguiente prueba:

- Crear 10 instancias de Jugadores.
- Crear 2 instancias de equipos de Futbol.
- Agregar 6 Jugadores al primer equipo de futbol.
- Agregar 5 Jugadores al segundo equipo de futbol.
- Transferir 3 jugadores del primer equipo al segundo equipo.