

## Exercícios Complementares

1) Um jogador de futebol tem nome, posição e salário, sendo que os salários são tabelados (fixos) conforme a tabela abaixo.

Goleiro: R\$50.000,00  
Lateral: R\$20.000,00  
Zagueiro: R\$30.000,00  
Volante: R\$10.000,00  
Armador: R\$30.000,00  
Atacante: R\$30.000,00

Crie uma classe que representa o jogador de futebol e utilize um HashMap para associar o tipo de jogador com o valor que ele recebe como salário. Crie uma outra classe na qual você permita o usuário preencher os dados do seu time, ou seja, cadastrar em uma lista todos os jogadores do time.

2) Crie um programa principal no qual sejam armazenados em um mapa os itens que serão comprados e a quantidade dos mesmos (devem ser solicitados para o usuário). Por fim, mostre o conteúdo de sua lista de compras na tela.