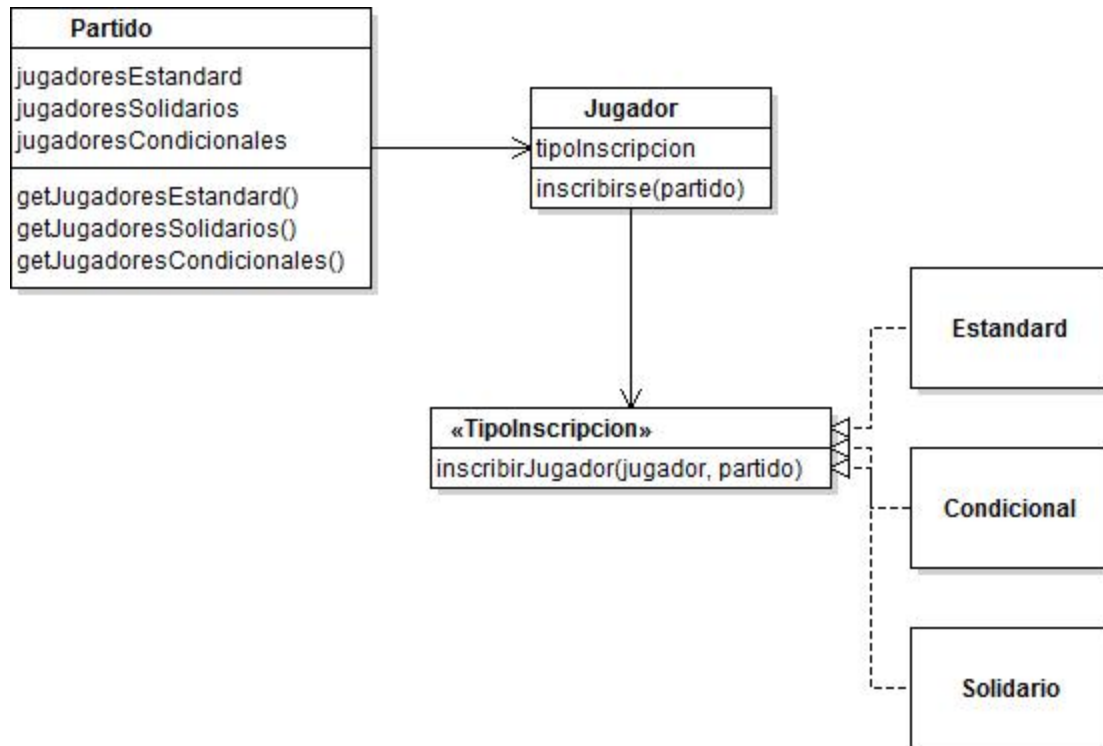


Para afrontar las problemáticas de la iteración, planteamos las siguientes soluciones:

Solución Uno

Atacamos la diferenciación de los distintos tipos de inscripciones a partir de la creación de tres listas dentro de la clase partido, que serán las responsables de tener las referencias a los jugadores inscriptos de cada modo.

Se delega en el TipoInscripción la responsabilidad de inscribir un jugador al partido (agregarlo a la lista correspondiente).

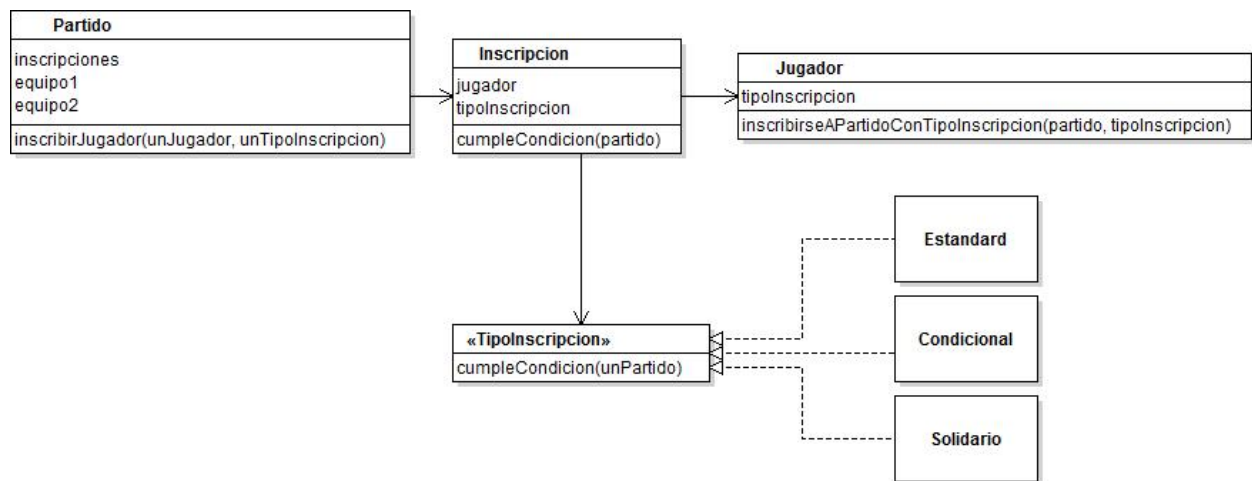


Solución dos

En esta solución, guardamos las referencias a los jugadores inscriptos a través de una lista de inscripciones. A partir de aquí, surge la necesidad de implementar inscripciones con un comportamiento específico (por ejemplo, conocer el tipo de inscripción que corresponde a cada jugador).

Para ello, la inscripción, deberá referenciar tanto al jugador como al tipo inscripción correspondiente.

Por su parte, el TipoInscripción estará determinado por una interfaz que modelará a los comportamientos de los tres tipos de inscripción que **hasta el momento** tenemos definidos.



Comparación entre soluciones

La solución uno es más simple, ya que no requiere la utilización de la clase **Inscripción** para el manejo de dichos comportamientos, no se requiere el manejo de estructuras, ni la utilización de la clase `Stream()` para filtrar las listas (lo que implica la utilización de lambdas).

Por otro lado, la solución dos representa una mantenibilidad mayor, ya que es mucho más fácil adaptarla a los potenciales cambios que pueda sufrir el sistema.