

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR DESARROLLO DE APLICACIONES WEB <i>UT5 – INTRODUCCIÓN A LA POO</i>	 Profesor: DGC	Asignatura: PROGRAMACIÓN Fecha:	Nota:
Alumno: _____			

Debido al crecimiento deportivo del Manzanares FS, el presidente nos ha contactado para crear un programa que sea capaz de gestionar los jugadores y las estadísticas de su equipo. Aprovechando la Programación Orientada a Objetos, vamos a crear un objeto para cada jugador del equipo, incluyendo su nombre, apellidos, apodo, dorsal, nacionalidad, fecha de nacimiento, posición y salario (añade alguno más si lo consideras necesario).



Puedes consultar las posiciones y los nombres de los jugadores en la página web del equipo:

<https://manzanaresfs.com/team/manzanares-fs-quesos-el-hidalgo/>

Con toda esta información y la plantilla ya creada, se pide realizar un menú que permita realizar:

- 1) Mostrar todos los jugadores agrupados por posición
- 2) Mostrar información de un jugador en concreto
- 3) Añadir jugador nuevo (será necesario solicitar por consola los datos necesarios)
- 4) Despedir jugador existente (solo será necesario introducir el dorsal para la comprobación)
- 5) Obtener la edad media del equipo
- 6) Obtener el salario medio del equipo
- 7) Obtener todas las nacionalidades que existen en el equipo

ITEM	PUNTUACIÓN MÁXIMA
Crear la clase con las variables necesarias, getters, setters y toString()	2 puntos
Crear el menú en la clase principal	1 punto
Opción 1	1 punto
Opción 2	1 punto
Opción 3	1 punto
Opción 4	1 punto
Opción 5	1 punto
Opción 6	1 punto
Opción 7	1 punto