

Crear un **proyecto UML** llamado **Torneo** en el que se diseñe un **diagrama de clases** que modele la estructura necesaria para manejar los datos de los **encuentros** de un **torneo de tenis de mesa** en la **modalidad de sorteo y eliminatoria**.



- Del torneo interesa conocer la **fecha del torneo**, los **encuentros celebrados** y el **ganador**. De cada **jugador**, que **debe de conocer perfectamente las reglas**, interesa saber el **número de federado de la federación de la que es miembro**.
- De cada **persona** interesa saber sus **datos básicos**: **NIF**, **nombre completo** y **fecha de nacimiento**. La clase **Fecha** se modela con tres campos (**día**, **mes** y **año**) de tipo entero. La clase **Nif** se modela con un campo de tipo entero llamado **dni** y un campo de tipo carácter llamado **letra**.
- De cada **encuentro** interesa conocer los **oponentes**, el **ganador** y el **resultado final** del marcador de cada una de las **tres partidas** que se juegan a **21 puntos**.