



# Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

Programación Orientada a Objetos

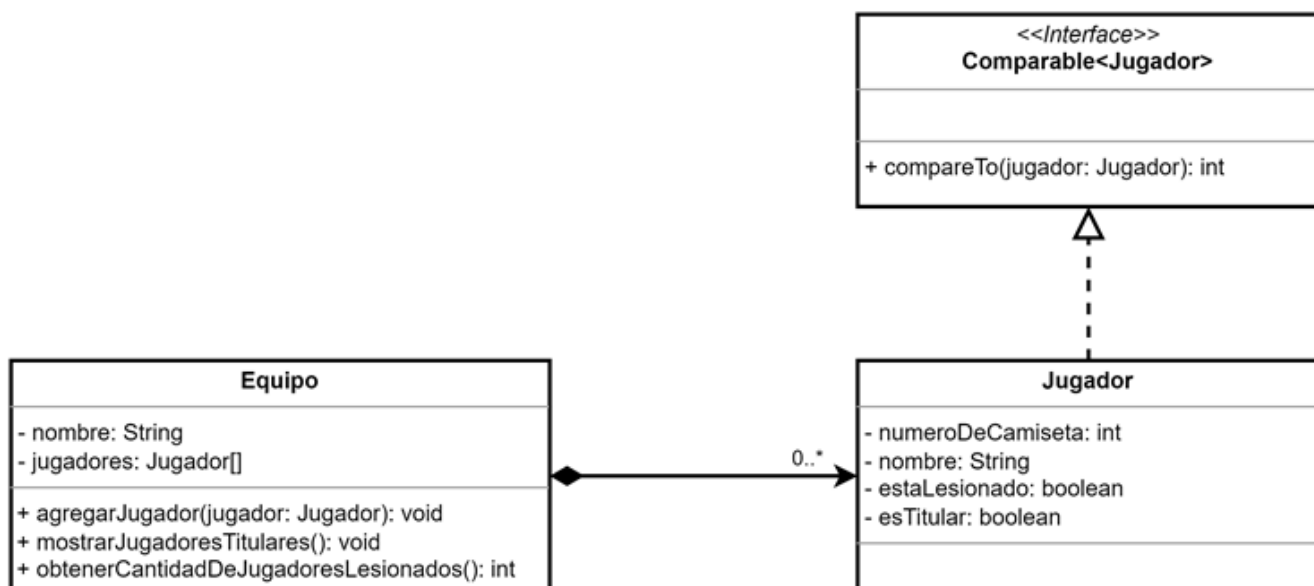
## Colecciones

### Objetivo

Partiendo del diagrama UML, programe en Java todas

las clases con sus métodos y atributos.

Utilice una colección para la relación 0:N.





**Certified Tech  
Developer**  
The Ultimate Degree

**DigitalHouse** >  
Coding School

## Consideraciones:

- El método **mostrarJugadoresTitulares()** solo debe mostrar por consola aquellos jugadores que son titulares y ordenados por número de camiseta.
- El método **obtenerCantidadDeJugadoresLesionados()** debe ir sumando y al final devolver la cantidad de jugadores que están lesionados y que son titulares.

**¡Hasta la próxima!**