El programa de simulación de un partido de fútbol fue creado usando programación orientada a objetos (POO) en C++. Se diseñó para permitir que el usuario interactúe y registre eventos durante el partido.

### 1. Clases

Se definieron dos clases:

* **Clase** Equipo: Representa un equipo de fútbol con un atributo nombre. Incluye un método para mostrar el nombre del equipo.
* **Clase** Partido: Controla el desarrollo del partido. Tiene atributos para los equipos locales y visitantes, y contadores para goles, corners y faltas.

### 2. Métodos

Los métodos en la clase Partido permiten al usuario registrar eventos:

* registrarGol(char equipo): Registra un gol para el equipo indicado.
* registrarCorner(char equipo): Registra un corner para el equipo indicado.
* registrarFalta(char equipo): Registra una falta para el equipo indicado.

Además, hay métodos para mostrar el marcador y las estadísticas finales:

* mostrarMarcador(): Muestra el puntaje actual.
* mostrarEstadisticas(): Muestra las estadísticas al finalizar el partido.

### 3. Interacción

El programa pide al usuario que ingrese los nombres de los equipos. Luego, en un bucle, el usuario puede registrar goles, corners y faltas mediante comandos específicos.

### 4. Resultados

Al finalizar el partido, se muestra un resumen con las estadísticas. Esto permite al usuario ver el rendimiento de ambos equipos.