

Programación II

Entrega obligatoria evaluable

Se pide realizar un conjunto de clases que permita representar carreras de velocidad.

En cada carrera participa un cierto número de atletas.

A cada atleta que participa de una competencia se le asigna un número y se registra su nombre, su nacionalidad y el tiempo que le tomó completar la carrera.

La información relevante de cada carrera es la ciudad y fecha en la que se realiza, la distancia a recorrer, el número máximo de participantes y los atletas que participan.

Se pide obtener lo siguiente:

- Una clase (Atleta) que permita representar un Atleta. Determinar los atributos y los métodos necesarios para esta clase.
- Una clase (Carrera) que permita representar una carrera. Determinar los atributos y los métodos necesarios para esta clase. Tener en cuenta que esta clase debe poder contener todos los competidores (Instancias de Atleta) que participen de la carrera. Debe poseer un método que determine el ganador de la carrera.
- Un programa principal que muestre el comportamiento de las clases anteriormente citadas.

La estructura del proyecto y un ejemplo de programa principal muy simple se muestra en la imagen a continuación:

