

## 9.H. Actividades propuestas.

### 11. ActividadUT09-11: TreeMap para selección fútbol.

Rehacer el ejercicio anterior utilizando un **TreeMap** en lugar de un **HashMap**, mediante:

```
Map<Integer, String> treeMap=new TreeMap<Integer, String>();
```

Haremos las mismas operaciones que antes.

Comprobaremos que con un **TreeMap**, el mapa se ordena de manera "natural" teniendo en cuenta la clave. Por ejemplo, si la clave son valores enteros, como es el caso, los ordena de menos a mayor.