

Problema 3

Escribir un programa para gestionar conjuntos de alumnos apuntados a equipos deportivos

Cada equipo deportivo se representa en una clase que contiene el nombre del equipo y un conjunto de alumnos

El equipo tiene operaciones para

- añadir alumnos
- borrar alumnos
- saber si un alumno pertenece al equipo
- intersección de equipos
- unión de equipos
- mostrar en pantalla la lista de personas del equipo

Problema 3 (cont.)

El programa dispondrá de

- Clase **Alumno**
- Clase **Equipo**
- Programa de prueba que crea varios equipos y prueba todas las operaciones mostrando en pantalla los resultados