

## Campeonato

### Enunciado

Se quiere construir una aplicación para administrar los resultados de los partidos de un campeonato de fútbol. El campeonato cuenta con un conjunto de equipos. Y cada uno de los equipos tiene un nombre y la ruta de la imagen de su escudo. Los equipos deben ser mostrados en una tabla de goles y una tabla de posiciones. La primera tabla muestra cuantos goles ha hecho cada equipo a los otros equipos. En la segunda tabla se muestra el número de puntos, los partidos jugados, ganados, empatados, perdidos y los goles a favor y en contra por cada uno de los equipos. La información sobre los equipos del campeonato será cargada desde un archivo de propiedades.

La aplicación debe permitir:

1. Cargar equipos
2. Registrar un resultado
3. Mostrar tabla de goles
4. Mostrar tabla de posiciones

### Persistencia


La información de los equipos del campeonato se cargará del archivo de propiedades `data/equipos.properties`. Un ejemplo de dicho archivo es el siguiente:

```
campeonato.equipo=5  
campeonato.nombre0=A.C. Milan  
campeonato.nombre1=Inter  
campeonato.nombre2=Juventus  
campeonato.nombre3=Roma  
campeonato.nombre4=Lazio
```

La propiedad `campeonato.equipo` indica el número de equipos que tendrá el campeonato. Luego, en el mismo archivo, deben aparecer tantas propiedades de la forma `campeonato.nombre<contador>` como este número lo indique. Cada una de estas propiedades determinará el nombre de un equipo. El contador comienza en cero y termina el número de equipos menos uno.

## Interfaz

Tabla de resultados
↔ - □ ×



# CAMPEONATO

Tabla de posiciones



	Equipo	Puntos	Jugados	Ganados	Empatados	Perdidos	Goles a favor	Goles en contra
	A.C. Milan	0	0	0	0	0	0	0
	Inter	0	0	0	0	0	0	0
	Juventus	0	0	0	0	0	0	0
	Roma	0	0	0	0	0	0	0
	Lazio	0	0	0	0	0	0	0

Tabla de goles

	A.C. Milan	Inter	Juventus	Roma	Lazio
A.C. Milan	X	-	-	-	-
Inter	-	X	-	-	-
Juventus	-	-	X	-	-
Roma	-	-	-	X	-
Lazio	-	-	-	-	X