PROGETTAZIONE DEL GIOCO DEL FANTACALCIO IN MODALITA’ CONSOLE

CLASSE CALCIATORE:

Attributi:

* **nome** = il nome del calciatore, di tipo string.
* **ruolo** = il ruolo del calciatore, influirà sulle azioni che compie, di tipo string.
* **èTitolare** = indica se il giocatore è titolare o no. Di tipo bool.

Metodi:

* **ToString**: restituisce una stringa con le informazioni del calciatore.

CLASSE GIOCATORE

Attributi:

* **nome** = il nome del giocatore, di tipo string.
* **idGiocatore** = id del giocatore, di tipo int.
* **fantaMilioni** = il numero di crediti posseduti dal giocatore con cui potrà comprare i calciatori.
* **listaCalciatori** = lista di calciatori posseduti dal giocatore.
* **squadra** = gli 11 giocatori che parteciperanno alle partite.
* **numPortieri, numAttaccanti, numDifensori** = numero di giocatori di un certo ruolo. Serviranno poi ad accertarsi che un giocatore non possieda troppi calciatori di un solo ruolo.

Metodi:

* **CompareTo**: accetta in input un altro giocatore, e restituisce 1 se il punteggio del primo giocatore è maggiore del secondo, 0 se è uguale e -1 se il punteggio del primo è minore del secondo
* **CompraCalciatore**: accetta in input un calciatore e una quantità di soldi. Il metodo poi toglie dai FantaMilioni del giocatore la quantità di soldi spesi per comprare il calciatore, che verrà inserito nella squadra.

FUNZIONI:

**SalvaPartita**: Salva i parametri correnti della partita quali istanze di Giocatori con relativi attributi, giornata del torneo, punteggio

**CaricaPartita**: controlla nella cartella dei salvataggi se esistono dei file di tipo JSON. Se esistono, comunicherà all’utente che esistono delle partite salvate e verranno stampati schermo i nomi dei salvataggi. L’utente potrà selezionare quale file utilizzare inserendo il numero del file da tastiera. Quando il file viene selezionato, verranno sostituiti tutti i parametri con i parametri contenuti nel file.

**CreaGiocatori**: chiede all’utente il numero di giocatori che parteciperanno al torneo, con un minimo di 2 e un massimo di 8. Successivamente verrà chiesto a ogni giocatore il proprio nome, verrà creata una lista dei giocatori e ogni volta che un giocatore inserisce il proprio nome, sarà aggiunto alla lista.

All’avvio del programma, verrà mostrato un menù in cui l’utente potrà scegliere tra varie opzioni, digitando da tastiera il numero dell’opzione che desidera. Le opzioni sono “Inizia nuova partita”, “Carica partita esistente” e “Chiudi il gioco”. Se viene scelta l’opzione “Inizia nuova partita”, il programma controllerà quanti file.