#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <string.h>

struct NodoJugador {

char cedula\_identidad[10];

char cod\_equipo[4];

char nombre\_jugador[100];

struct NodoJugador\* siguiente;

};

struct NodoEquipo {

char cod\_equipo[4];

char nombre\_equipo[50];

int cantidad\_jugadores;

struct NodoJugador\* jugadores;

struct NodoEquipo\* siguiente;

};

void creacionEquipo(struct NodoEquipo\*\* listaEquipos) {

struct NodoEquipo\* nuevoEquipo = (struct NodoEquipo\*)malloc(sizeof(struct NodoEquipo));

printf("\n Ingrese el codigo del equipo: ");

scanf("%s", nuevoEquipo->cod\_equipo);

printf(" Ingrese el nombre del equipo: ");

scanf("%s", nuevoEquipo->nombre\_equipo);

nuevoEquipo->cantidad\_jugadores = 0;

nuevoEquipo->jugadores = NULL;

nuevoEquipo->siguiente = \*listaEquipos;

\*listaEquipos = nuevoEquipo;

}

void creacionJugador(struct NodoJugador\*\* listaJugadores) {

struct NodoJugador\* nuevoJugador = (struct NodoJugador\*)malloc(sizeof(struct NodoJugador));

printf(" Ingrese la cedula del jugador: ");

scanf("%s", nuevoJugador->cedula\_identidad);

printf(" Ingrese el nombre del jugador: ");

scanf("%s", nuevoJugador->nombre\_jugador);

nuevoJugador->siguiente = NULL;

if (\*listaJugadores == NULL) {

\*listaJugadores = nuevoJugador;

} else {

struct NodoJugador\* temp = \*listaJugadores;

while (temp->siguiente != NULL) {

temp = temp->siguiente;

}

temp->siguiente = nuevoJugador;

}

}

/\*

void ingresoJugEquipo(struct NodoEquipo\* listaEquipos) {

char cod\_equipo[4];

char cedula[10];

printf(" Ingrese el codigo del equipo: ");

scanf("%s", cod\_equipo);

printf(" Ingrese la cedula del jugador: ");

scanf("%s", cedula);

struct NodoEquipo\* equipo = listaEquipos;

while (equipo != NULL && strcmp(equipo->cod\_equipo, cod\_equipo) != 0) {

equipo = equipo->siguiente;

}

if (equipo != NULL)

{

struct NodoJugador\* jugador = equipo->jugadores;

while (jugador != NULL && strcmp(jugador->cedula\_identidad, cedula) != 0) {

jugador = jugador->siguiente;

}

if (jugador == NULL) {

struct NodoJugador\* nuevoJugador = (struct NodoJugador\*)malloc(sizeof(struct NodoJugador));

strcpy(nuevoJugador->cedula\_identidad, cedula);

printf(" Ingrese el nombre del jugador: ");

scanf("%s", nuevoJugador->nombre\_jugador);

nuevoJugador->siguiente = equipo->jugadores;

equipo->jugadores = nuevoJugador;

equipo->cantidad\_jugadores++;

printf("\nJugador ingresado al equipo correctamente.\n");

} else {

printf("El jugador ya está en el equipo.\n");

}

} else {

printf("Equipo no encontrado.\n");

}

}\*/

void ingresoJugEquipo(struct NodoEquipo\* listaEquipos) {

char cod\_equipo[4];

printf("Ingrese el codigo del equipo: ");

scanf("%s", cod\_equipo);

struct NodoEquipo\* equipo = listaEquipos;

while (equipo != NULL && strcmp(equipo->cod\_equipo, cod\_equipo) != 0) {

equipo = equipo->siguiente;

}

if (equipo != NULL) {

creacionJugador(&(equipo->jugadores));

equipo->cantidad\_jugadores++;

printf("Jugador ingresado al equipo correctamente.\n");

} else {

printf("Equipo no encontrado.\n");

}

}

void salidaJugEquipo(struct NodoEquipo\* listaEquipos) {

char cod\_equipo[4];

printf(" Ingrese el codigo del equipo: ");

scanf("%s", cod\_equipo);

struct NodoEquipo\* equipo = listaEquipos;

while (equipo != NULL && strcmp(equipo->cod\_equipo, cod\_equipo) != 0) {

equipo = equipo->siguiente;

}

if (equipo != NULL && equipo->cantidad\_jugadores > 0) {

char cedula[10];

printf(" Ingrese la cedula del jugador que desea quitar: ");

scanf("%s", cedula);

struct NodoJugador\* jugador = equipo->jugadores;

struct NodoJugador\* prev = NULL;

while (jugador != NULL && strcmp(jugador->cedula\_identidad, cedula) != 0) {

prev = jugador;

jugador = jugador->siguiente;

}

if (jugador != NULL) {

if (prev != NULL) {

prev->siguiente = jugador->siguiente;

} else {

equipo->jugadores = jugador->siguiente;

}

free(jugador);

equipo->cantidad\_jugadores--;

printf("\n\nSe elimino al jugador del equipo correctamente.\n");

} else {

printf("\n\nJugador no encontrado en el equipo.\n");

}

} else {

printf("Equipo no encontrado o sin jugadores.\n");

}

}

void consultaJugEquipo(struct NodoEquipo\* listaEquipos) {

char cod\_equipo[4];

printf(" Ingrese el codigo del equipo: ");

scanf("%s", cod\_equipo);

struct NodoEquipo\* equipo = listaEquipos;

while (equipo != NULL && strcmp(equipo->cod\_equipo, cod\_equipo) != 0) {

equipo = equipo->siguiente;

}

if (equipo != NULL) {

if (equipo->cantidad\_jugadores > 0) {

struct NodoJugador\* jugador = equipo->jugadores;

printf(" Jugadores en el equipo %s:\n", equipo->nombre\_equipo);

while (jugador != NULL) {

printf(" %s\n", jugador->nombre\_jugador);

jugador = jugador->siguiente;

}

} else {

printf("\n\nEl equipo %s no tiene jugadores\n", equipo->nombre\_equipo);

}

} else {

printf("Equipo no encontrado.\n");

}

}

int main() {

struct NodoEquipo\* listaEquipos = NULL;

int opcion;

do {

printf("\n\n-- MENU EQUIPOS DE FUTBOL ECOTEC: --\n");

printf("1.- Creacion de equipo\n");

printf("2.- Creacion de jugador\n");

printf("3.- Ingreso de jugador a equipo\n");

printf("4.- Salida de jugador del equipo\n");

printf("5.- Consulta de jugadores por equipo\n");

printf("6.- Salir\n");

printf("Elige: ");

scanf("%d", &opcion);

switch (opcion) {

case 1:

creacionEquipo(&listaEquipos);

break;

case 2:

creacionJugador(&(listaEquipos->jugadores));

break;

case 3:

ingresoJugEquipo(listaEquipos);

break;

case 4:

salidaJugEquipo(listaEquipos);

break;

case 5:

consultaJugEquipo(listaEquipos);

break;

case 6:

printf("\n\nSalio del programa ...\n\n\n");

return 0;

break;

default:

printf("Opcion no valida\n");

}

} while(1);

return 0;

}