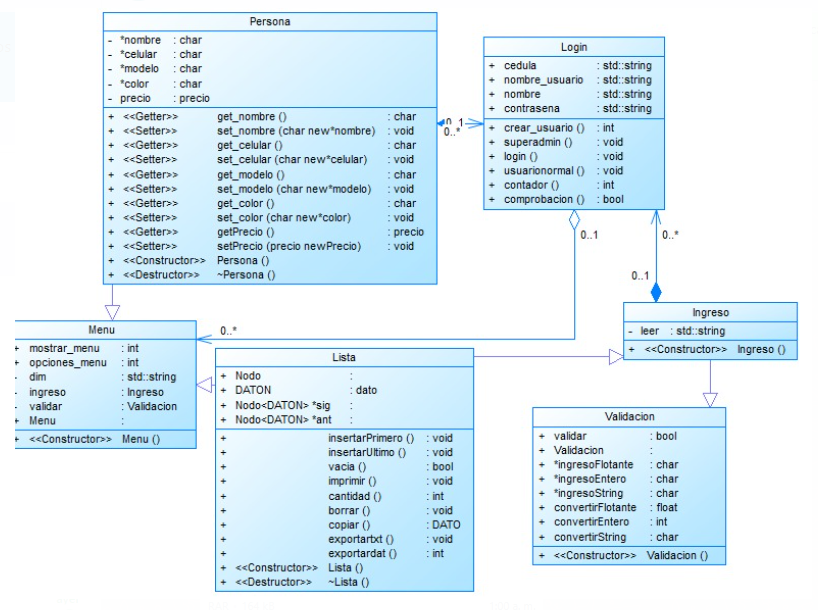
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS

ESPE

Integrantes: Kevin Vargas, Luca De Veintemilla

Fecha de creación: 8-6-2022

CDOCS



**Login.cpp**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Login.cpp

\* Author: USUARIO

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 22:46:48

\* Purpose: Implementation of the class Login

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#include "Login.h"

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Login::crearUsuario()

// Purpose: Implementation of Login::crearUsuario()

// Return: int

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

int Login::crearUsuario(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Login::superadmin()

// Purpose: Implementation of Login::superadmin()

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Login::superadmin(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Login::login()

// Purpose: Implementation of Login::login()

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Login::login(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Login::usuarionormal()

// Purpose: Implementation of Login::usuarionormal()

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Login::usuarionormal(void)

{

// TODO : implement

}

**Login.h**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Login.h

\* Author: USUARIO

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 22:46:48

\* Purpose: Declaration of the class Login

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#if !defined(\_\_Lista\_Simple\_Login\_h)

#define \_\_Lista\_Simple\_Login\_h

class Login

{

public:

int crearUsuario(void);

void superadmin(void);

void login(void);

void usuarionormal(void);

std::string apellido;

std::string nombreUsuario;

std::string nombre;

std::string contrasena;

protected:

private:

};

#endif

**Ingreso.cpp**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Ingreso.cpp

\* Author: USUARIO

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 22:51:28

\* Purpose: Implementation of the class Ingreso

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#include "Ingreso.h"

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Ingreso::Ingreso()

// Purpose: Implementation of Ingreso::Ingreso()

// Return:

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Ingreso::Ingreso()

{

}

**Ingreso.h**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Ingreso.h

\* Author: USUARIO

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 22:51:28

\* Purpose: Declaration of the class Ingreso

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#if !defined(\_\_Lista\_Simple\_Ingreso\_h)

#define \_\_Lista\_Simple\_Ingreso\_h

class Ingreso

{

public:

Ingreso();

protected:

private:

std::string leer;

};

#endif

**Lista.cpp**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Lista.cpp

\* Author: USUARIO

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 22:51:12

\* Purpose: Implementation of the class Lista

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#include "Lista.h"

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Lista::insertarPrimero()

// Purpose: Implementation of Lista::insertarPrimero()

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Lista::insertarPrimero(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Lista::insertarUltimo()

// Purpose: Implementation of Lista::insertarUltimo()

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Lista::insertarUltimo(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Lista::vacia()

// Purpose: Implementation of Lista::vacia()

// Return: bool

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

bool Lista::vacia(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Lista::imprimir()

// Purpose: Implementation of Lista::imprimir()

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Lista::imprimir(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Lista::cantidad()

// Purpose: Implementation of Lista::cantidad()

// Return: int

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

int Lista::cantidad(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Lista::borrar()

// Purpose: Implementation of Lista::borrar()

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Lista::borrar(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Lista::copiar()

// Purpose: Implementation of Lista::copiar()

// Return: DATO

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

DATO Lista::copiar(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Lista::exportartxt()

// Purpose: Implementation of Lista::exportartxt()

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Lista::exportartxt(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Lista::exportardat()

// Purpose: Implementation of Lista::exportardat()

// Return: int

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

int Lista::exportardat(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Lista::Lista()

// Purpose: Implementation of Lista::Lista()

// Return:

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Lista::Lista()

{

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Lista::~Lista()

// Purpose: Implementation of Lista::~Lista()

// Return:

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Lista::~Lista()

{

// TODO : implement

}

**Lista.h**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Lista.h

\* Author: USUARIO

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 22:51:12

\* Purpose: Declaration of the class Lista

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#if !defined(\_\_Lista\_Simple\_Lista\_h)

#define \_\_Lista\_Simple\_Lista\_h

#include <Nodo.h>

class Lista

{

public:

void insertarPrimero(void);

void insertarUltimo(void);

bool vacia(void);

void imprimir(void);

int cantidad(void);

void borrar(void);

DATO copiar(void);

void exportartxt(void);

int exportardat(void);

Lista();

~Lista();

Nodo nodo;

dato daton;

Template<> nodo<DATON>\_sig;

Template<> nodo<DATON>\_ant;

protected:

private:

};

#endif

**Persona.cpp**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Persona.cpp

\* Author: USUARIO

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 22:40:51

\* Purpose: Implementation of the class Persona

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#include "Persona.h"

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Persona::get\_nombre()

// Purpose: Implementation of Persona::get\_nombre()

// Return: char

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

char Persona::get\_nombre(void)

{

return \_nombre;

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Persona::set\_nombre(char new\_nombre)

// Purpose: Implementation of Persona::set\_nombre()

// Parameters:

// - new\_nombre

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Persona::set\_nombre(char new\_nombre)

{

\_nombre = new\_nombre;

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Persona::get\_celular()

// Purpose: Implementation of Persona::get\_celular()

// Return: char

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

char Persona::get\_celular(void)

{

return \_celular;

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Persona::set\_celular(char new\_celular)

// Purpose: Implementation of Persona::set\_celular()

// Parameters:

// - new\_celular

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Persona::set\_celular(char new\_celular)

{

\_celular = new\_celular;

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Persona::get\_modelo()

// Purpose: Implementation of Persona::get\_modelo()

// Return: char

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

char Persona::get\_modelo(void)

{

return \_modelo;

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Persona::set\_modelo(char new\_modelo)

// Purpose: Implementation of Persona::set\_modelo()

// Parameters:

// - new\_modelo

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Persona::set\_modelo(char new\_modelo)

{

\_modelo = new\_modelo;

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Persona::get\_color()

// Purpose: Implementation of Persona::get\_color()

// Return: char

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

char Persona::get\_color(void)

{

return \_color;

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Persona::set\_color(char new\_color)

// Purpose: Implementation of Persona::set\_color()

// Parameters:

// - new\_color

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Persona::set\_color(char new\_color)

{

\_color = new\_color;

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Persona::getPrecio()

// Purpose: Implementation of Persona::getPrecio()

// Return: precio

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

precio Persona::getPrecio(void)

{

return precio;

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Persona::setPrecio(precio newPrecio)

// Purpose: Implementation of Persona::setPrecio()

// Parameters:

// - newPrecio

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Persona::setPrecio(precio newPrecio)

{

precio = newPrecio;

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Persona::Persona()

// Purpose: Implementation of Persona::Persona()

// Return:

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Persona::Persona()

{

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Persona::~Persona()

// Purpose: Implementation of Persona::~Persona()

// Return:

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Persona::~Persona()

{

// TODO : implement

}

**Persona.h**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Persona.h

\* Author: USUARIO

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 22:40:51

\* Purpose: Declaration of the class Persona

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#if !defined(\_\_Lista\_Simple\_Persona\_h)

#define \_\_Lista\_Simple\_Persona\_h

class Persona

{

public:

char get\_nombre(void);

void set\_nombre(char new\_nombre);

char get\_celular(void);

void set\_celular(char new\_celular);

char get\_modelo(void);

void set\_modelo(char new\_modelo);

char get\_color(void);

void set\_color(char new\_color);

precio getPrecio(void);

void setPrecio(precio newPrecio);

Persona();

~Persona();

protected:

private:

char \_nombre;

char \_celular;

char \_modelo;

char \_color;

precio precio;

};

#endif

**Validacion.cpp**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Validacion.cpp

\* Author: USUARIO

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 22:54:10

\* Purpose: Implementation of the class Validacion

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#include "Validacion.h"

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Validacion::Validacion()

// Purpose: Implementation of Validacion::Validacion()

// Return:

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Validacion::Validacion()

{

}

**Validacion.h**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Validacion.h

\* Author: USUARIO

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 22:54:10

\* Purpose: Declaration of the class Validacion

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#if !defined(\_\_Lista\_Simple\_Validacion\_h)

#define \_\_Lista\_Simple\_Validacion\_h

class Validacion

{

public:

Validacion();

bool validar;

void\* Validacion;

char \_ingresoFlotante;

char \_ingresoEntero;

char \_ingresoString;

float convertirFlotante;

int convertirEntero;

char convertirString;

protected:

private:

};

#endif

**Menu.cpp**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Menu.cpp

\* Author: USUARIO

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 22:58:41

\* Purpose: Implementation of the class Menu

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#include "Menu.h"

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Menu::Menu()

// Purpose: Implementation of Menu::Menu()

// Return:

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

Menu::Menu()

{

}

**Main.h**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Menu.h

\* Author: GAMER

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 22:58:41

\* Purpose: Declaration of the class Menu

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#if !defined(\_\_ObjectOrientedModel\_2\_Menu\_h)

#define \_\_ObjectOrientedModel\_2\_Menu\_h

#include <Ingreso.h>

class Menu

{

public:

Menu();

int mostrarMenu;

int opcionesMenu;

void\* menu;

protected:

private:

std::string dim;

Ingreso ingreso;

Validacion validar;

};

#endif

**TOOLS.CPP**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Tools.cpp

\* Author: GAMER

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 23:13:37

\* Purpose: Implementation of the class Tools

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#include "Tools.h"

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Tools::gotoxy()

// Purpose: Implementation of Tools::gotoxy()

// Return: int

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

int Tools::gotoxy(void)

{

// TODO : implement

}

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

// Name: Tools::place()

// Purpose: Implementation of Tools::place()

// Return: void

////////////////////////////////////////////////////////////////////////

void Tools::place(void)

{

// TODO : implement

}

**Tools.h**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* Module: Tools.h

\* Author: Usuario

\* Modified: miércoles, 8 de junio de 2022 23:13:37

\* Purpose: Declaration of the class Tools

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#if !defined(\_\_ObjectOrientedModel\_2\_Tools\_h)

#define \_\_ObjectOrientedModel\_2\_Tools\_h

class Tools

{

public:

int gotoxy(void);

void place(void);

protected:

private:

};

#endif