

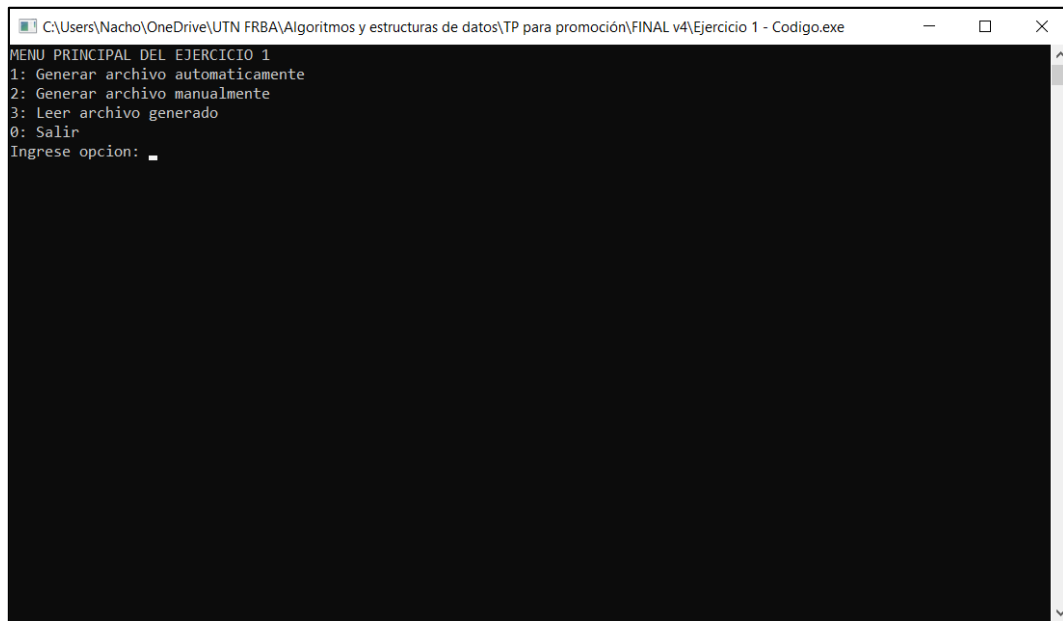
## Ejercicio 1 – Instructivo

### Introducción

El Ejercicio 1 consiste en crear un archivo binario en donde se van a cargar los 32 equipos que formarán parte del Mundial de Fútbol. Esta carga puede ser automática, o bien, si el usuario lo desea, ingresar los 32 equipos de forma manual. Una vez realizada la carga de equipos, el programa da la opción de visualizar los 4 bolilleros.

### Menú principal

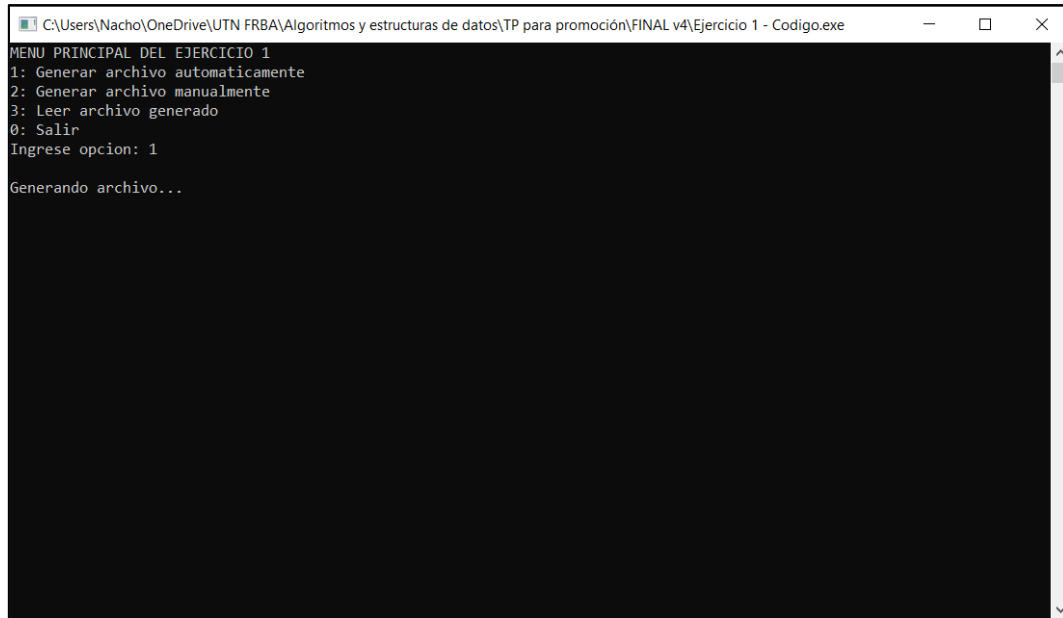
Al iniciar el programa, se muestra el MENÚ PRINCIPAL DEL EJERCICIO 1, en el cual el usuario debe decidir si quiere realizar la carga manual o automática de los equipos.



```
C:\Users\Nacho\OneDrive\UTN FRBA\Algoritmos y estructuras de datos\TP para promoción\FINAL v4\Ejercicio 1 - Código.exe
MENU PRINCIPAL DEL EJERCICIO 1
1: Generar archivo automaticamente
2: Generar archivo manualmente
3: Leer archivo generado
0: Salir
Ingrese opción: █
```

### Carga automática

Si selecciona la carga automática, el programa realiza la carga automática de los cuatro bolilleros, según el listado de equipos del enunciado. Esto lo hace a partir de un vector de tipo estructura predefinido en el código, copiando los elementos del vector al archivo BOLILLEROS.DAT.

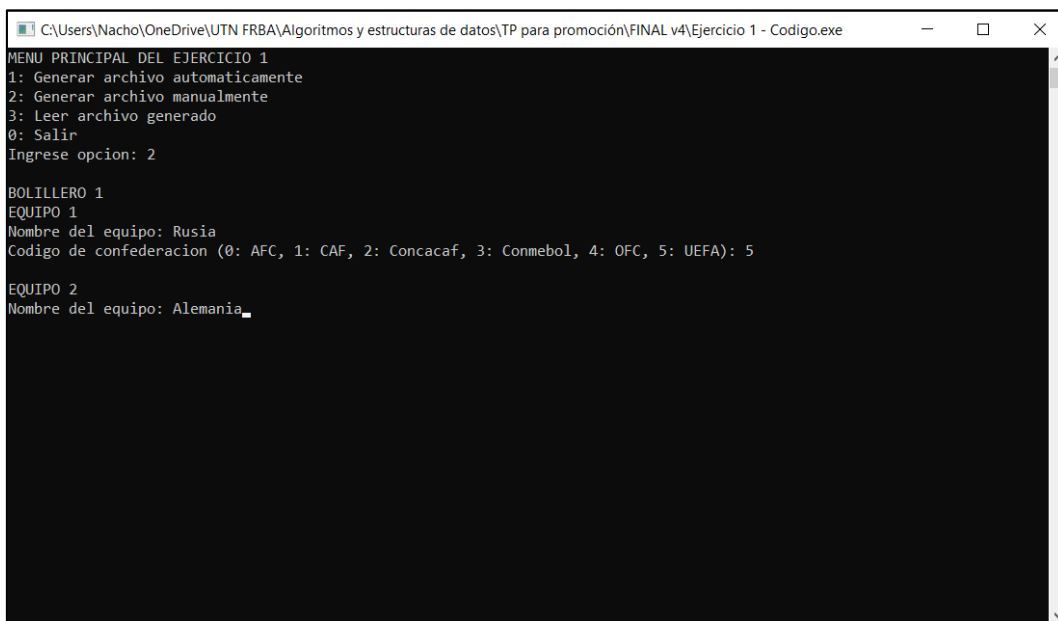


```
C:\Users\Nacho\OneDrive\UTN FRBA\Algoritmos y estructuras de datos\TP para promoción\FINAL v4\Ejercicio 1 -Codigo.exe
MENU PRINCIPAL DEL EJERCICIO 1
1: Generar archivo automaticamente
2: Generar archivo manualmente
3: Leer archivo generado
0: Salir
Ingrese opcion: 1

Generando archivo...
```

### Carga manual

Si selecciona la carga manual, el programa pide al usuario que ingrese el nombre del equipo y el código de confederación al que corresponde. Se supone que el usuario ingresará una cantidad de equipos de cada confederación por bolillero igual a la del enunciado.



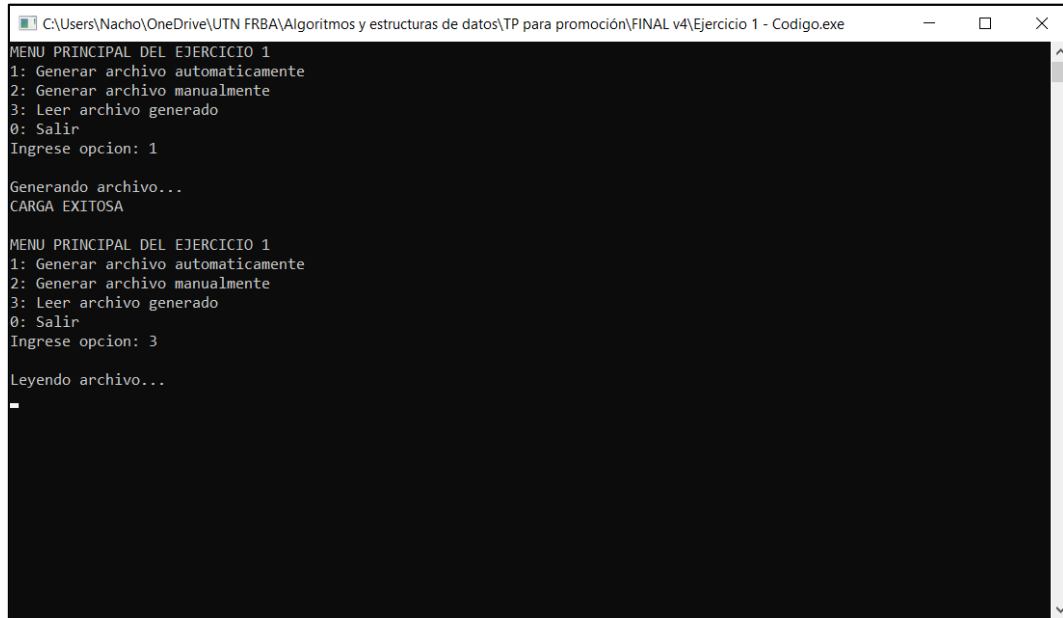
```
C:\Users\Nacho\OneDrive\UTN FRBA\Algoritmos y estructuras de datos\TP para promoción\FINAL v4\Ejercicio 1 -Codigo.exe
MENU PRINCIPAL DEL EJERCICIO 1
1: Generar archivo automaticamente
2: Generar archivo manualmente
3: Leer archivo generado
0: Salir
Ingrese opcion: 2

BOLILLERO 1
EQUIPO 1
Nombre del equipo: Rusia
Codigo de confederacion (0: AFC, 1: CAF, 2: Concacaf, 3: Conmebol, 4: OFC, 5: UEFA): 5

EQUIPO 2
Nombre del equipo: Alemania_
```

## Lectura de archivo

El programa ofrece la posibilidad de visualizar el archivo generado. Al ingresar dicha opción, se muestran en pantalla los equipos de cada bolillero, independientemente de si el archivo fue generado automática o manualmente.

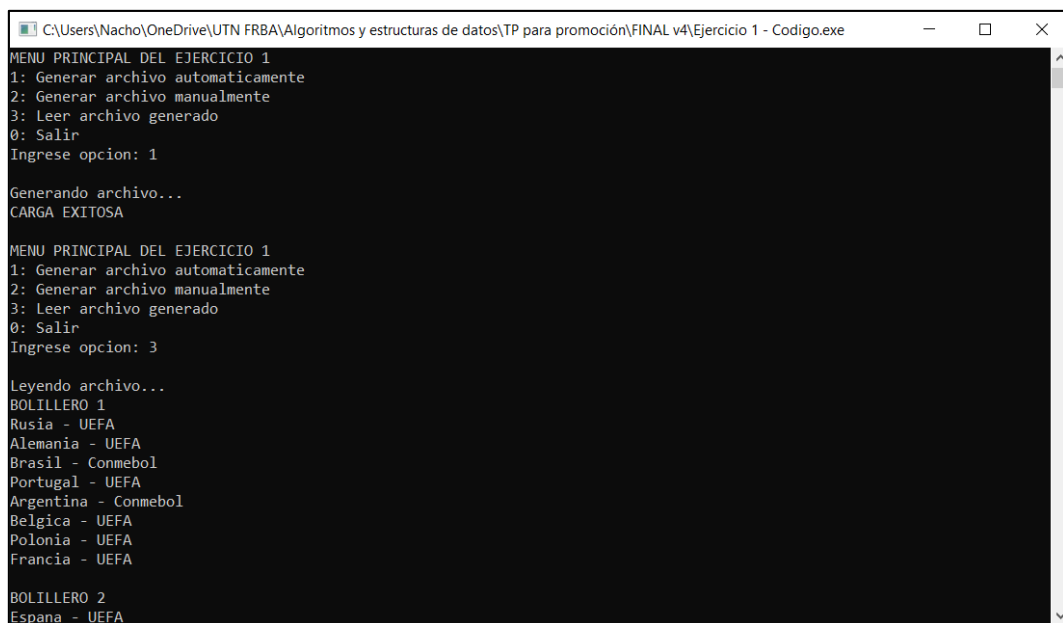


```
C:\Users\Nacho\OneDrive\UTN FRBA\Algoritmos y estructuras de datos\TP para promoción\FINAL v4\Ejercicio 1 -Codigo.exe
MENU PRINCIPAL DEL EJERCICIO 1
1: Generar archivo automaticamente
2: Generar archivo manualmente
3: Leer archivo generado
0: Salir
Ingrese opcion: 1

Generando archivo...
CARGA EXITOSA

MENU PRINCIPAL DEL EJERCICIO 1
1: Generar archivo automaticamente
2: Generar archivo manualmente
3: Leer archivo generado
0: Salir
Ingrese opcion: 3

Leyendo archivo...
-
```



```
C:\Users\Nacho\OneDrive\UTN FRBA\Algoritmos y estructuras de datos\TP para promoción\FINAL v4\Ejercicio 1 -Codigo.exe
MENU PRINCIPAL DEL EJERCICIO 1
1: Generar archivo automaticamente
2: Generar archivo manualmente
3: Leer archivo generado
0: Salir
Ingrese opcion: 1

Generando archivo...
CARGA EXITOSA

MENU PRINCIPAL DEL EJERCICIO 1
1: Generar archivo automaticamente
2: Generar archivo manualmente
3: Leer archivo generado
0: Salir
Ingrese opcion: 3

Leyendo archivo...
BOLILLERO 1
Rusia - UEFA
Alemania - UEFA
Brasil - Conmebol
Portugal - UEFA
Argentina - Conmebol
Belgica - UEFA
Polonia - UEFA
Francia - UEFA
BOLILLERO 2
Espana - UEFA
```