

**Proyecto de la Fédération Internationale de l'Automobile  
Grupo 1 Equipo 9**

**Asignatura  
Programación Orientada a Objetos**

**Integrantes**  
**Santiago Lopez Ayala**  
**David Toro Arboleda**  
**Juan Andrés Jiménez Vélez**  
**Mariana Valencia Cubillos**  
**Samuel Mira Álvarez**

**Universidad Nacional de Colombia  
Octubre  
2023**

## Tabla de Contenido

<b>Descripción General de la Solución.....</b>	<b>4</b>
Enfoque en la Programación Orientada a Objetos.....	4
Estructura.....	4
<b>Descripción del diseño estático del sistema en la especificación UML.....</b>	<b>5</b>
<b>Descripción de la implementación de características de programación orientada a objetos.....</b>	<b>6</b>
Clase Abstracta.....	6
Lugar en el Código.....	6
Modo de Implementación.....	6
Metodo Abstracto.....	6
Lugar en el Código.....	7
Modo de Implementación.....	7
Interfaz.....	7
Lugar en el Código.....	8
Modo de Implementación.....	8
Herencia.....	8
Lugar en el Código.....	9
Modo de Implementación.....	9
Ligadura Dinámica.....	9
Lugar en el Código.....	10
Modo de Implementación.....	10
Atributos de Clase.....	10
Lugar en el Código.....	10
Modo de Implementación.....	10
Métodos de Clase.....	11
Lugar en el Código.....	11
Modo de Implementación.....	11
Uso de Constante.....	11
Lugar en el Código.....	11
Modo de Implementación.....	11
Encapsulamiento - Private.....	11
Lugar en el Código.....	11
Modo de Implementación.....	12
Encapsulamiento - Protected.....	12
Lugar en el Código.....	12
Modo de Implementación.....	12
Encapsulamiento - Public.....	12
Lugar en el Código.....	12
Modo de Implementación.....	12
Sobrecarga de Métodos.....	12
Lugar en el Código.....	13
Modo de Implementación.....	13
Sobrecarga de Constructores.....	13
Lugar en el Código.....	14
Modo de Implementación.....	14
Desambiguación this.....	14
Lugar en el Código.....	15

Modo de Implementación.....	15
Desambiguación this().....	15
Lugar en el Código.....	16
Modo de Implementación.....	16
Implementación caso de enumeración.....	16
Lugar en el Código.....	16
Modo de Implementación.....	16
<b>Descripción de las Funcionalidades.....</b>	<b>17</b>
Funcionalidad 1: Preparar campeonato de la FIA.....	17
Objetos que Intervienen.....	17
Secuencia del Proceso.....	17
Explicación.....	17
Resultados en Consola.....	18
Funcionalidad 2: Planificar Calendario de Carrera.....	22
Objetos que Intervienen.....	23
Secuencia del Proceso.....	23
Explicación.....	23
Resultados en Consola.....	24
Funcionalidad 3: Personalizar Vehículo de Carrera.....	27
Objetos que Intervienen.....	27
Secuencia del Proceso.....	28
Explicación.....	28
Resultados en Consola.....	30
Funcionalidad 4: Corrupción en al Carrera o “Forjar Alianza con el Maestro de Carreras”.....	35
Objetos que Intervienen.....	35
Secuencia del Proceso.....	36
Explicación.....	36
Resultados en Consola.....	37
Funcionalidad 5: Simulación de Grand Prix y Fin Campeonato.....	40
Objetos que Intervienen.....	40
Secuencia del Proceso.....	41
Explicación.....	41
Resultados en Consola.....	42
<b>Manual de Usuario (Versión no Lineal).....</b>	<b>47</b>
Funcionalidad 1: Preparar campeonato de la FIA.....	47
Funcionalidad 2: Planificar Calendario de Carrera.....	54
Funcionalidad 3: Personalizar Vehículo de Carrera.....	62
Funcionalidad 4: Corrupción en al Carrera o “Forjar Alianza con el Maestro de Carreras”.....	65
Funcionalidad 5: Simulación de Grand Prix y Fin Campeonato.....	70
<b>Manual de Usuario (Versión Lineal).....</b>	<b>71</b>
Funcionalidad 1: Preparar campeonato de la FIA.....	71
Funcionalidad 2: Planificar Calendario de Carrera.....	78
Funcionalidad 3: Personalizar Vehículo de Carrera.....	86
Funcionalidad 4: Corrupción en al Carrera o “Forjar Alianza con el Maestro de Carreras”.....	89
Funcionalidad 5: Simulación de Grand Prix y Fin Campeonato.....	92

## Descripción General de la Solución

El "Proyecto de la Fédération Internationale de l'Automobile" es una aplicación desarrollada bajo el paradigma de Programación Orientada a Objetos que se enfoca en la gestión integral de un campeonato de carreras automovilísticas. Sus cinco funcionalidades principales abarcan desde la preparación y planificación del campeonato hasta la personalización de vehículos de carrera, negociaciones con directores de carrera y la simulación de Grand Prix. Cada entidad involucrada, como pilotos, equipos y directores de carrera, se modela como objetos con atributos y comportamientos específicos, lo que permite una estructura modular y coherente. La interacción entre estas funcionalidades se logra mediante un diseño orientado a objetos, lo que facilita la integración efectiva de todas las partes del proyecto.

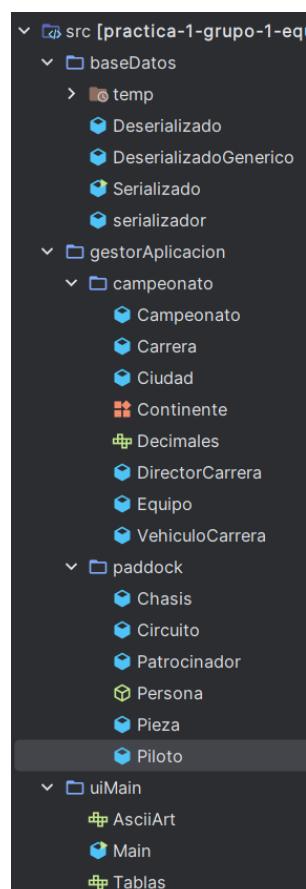
## Enfoque en la Programación Orientada a Objetos

La elección de abordar este proyecto bajo el paradigma de Programación Orientada a Objetos (POO) se justifica por varios motivos fundamentales. En primer lugar, la POO permite modelar de manera más precisa las entidades y conceptos inherentes al dominio del proyecto, en este caso, la gestión de un campeonato de carreras automovilísticas. Por ejemplo, se pueden crear clases como Piloto, Equipo, VehiculoCarrera, Campeonato, y DirectorCarrera, lo que permite representar estos elementos como objetos independientes con sus propios atributos y comportamientos específicos. Esto se refleja en el código del proyecto, donde cada una de estas clases contiene métodos que representan acciones y atributos que almacenan características de cada uno de ellos.

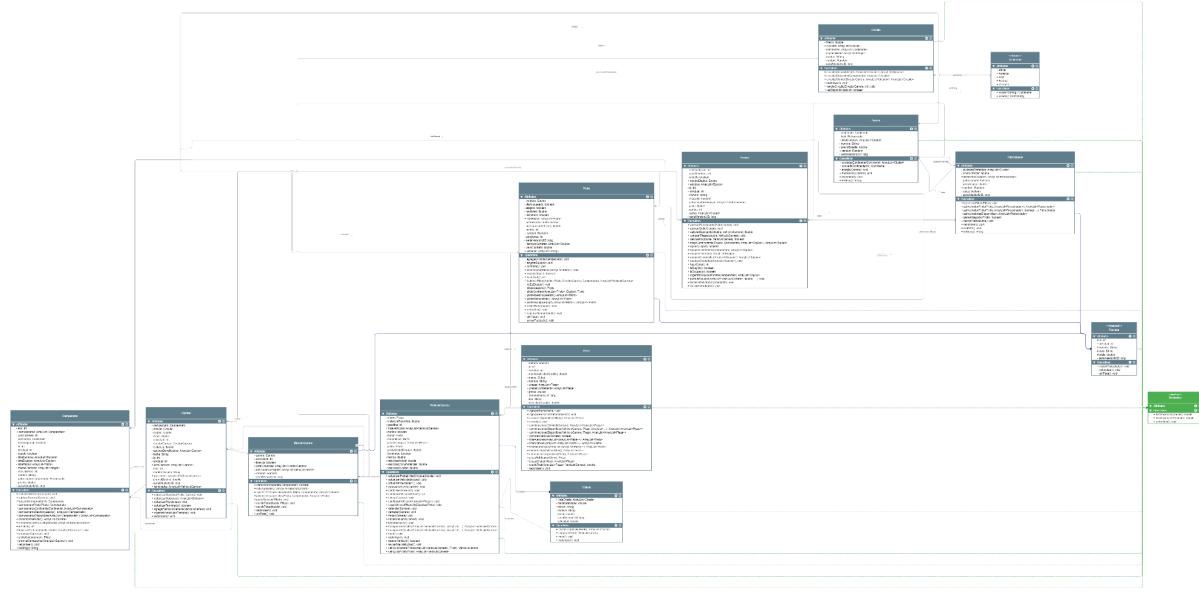
Otra de las razones es la capacidad que brinda la POO para gestionar las relaciones entre las diferentes entidades del proyecto. Por ejemplo, se pueden establecer relaciones entre un Piloto y un VehiculoCarrera, lo que permite rastrear quién conduce qué vehículo. Además, las relaciones entre clases, como la relación entre Campeonato, Carrera y DirectorCarrera, se pueden modelar de manera intuitiva y reflejar la estructura del mundo real. Al utilizar clases y objetos, es más sencillo acceder y manipular atributos específicos de un Piloto, como su nombre o sus victorias en un campeonato, o definir interacciones específicas entre objetos, como la negociación de un piloto con un DirectorCarrera.

## Estructura

- baseDatos
  - temp
  - Deserializado
  - Deserializado Generico
  - Serialized
  - serializador
- gestorAplicacion
  - campeonato
    - Campeonato
    - Carrera
    - Ciudad
    - Continente
    - Decimales
    - DirectorCarrera
    - Equipo
    - VehiculoCarrera
  - paddock
    - Chasis
    - Circuito
    - Patrocinador
    - Persona
    - Pieza
    - Piloto
- uiMain
  - AsciiArt
  - Main
  - Tablas



## **Descripción del diseño estático del sistema en la especificación UML**



## Figura 1. Diagrama de Clases

### Diagrama de Clases

## Descripción de la implementación de características de programación orientada a objetos

### Clase Abstracta

```
public abstract class Persona  
  ↴ mval23 +3  
  public class Patrocinador extends Persona :  
  
  public class DirectorCarrera extends Persona  
  
  public class Piloto extends Persona
```

### Lugar en el Código

gestorAplicacion/paddock/Persona.java: Línea 3

### Modo de Implementación

La clase “Persona” es una clase abstracta. De ella heredan tres clases no abstractas:

- Piloto (Línea 14 del archivo de la clase)
- DirectorCarrera (Línea 11 del archivo de la clase)
- Patrocinador (Línea 12 del archivo de la clase)

Se hizo de “Persona” una clase abstracta dado que en el programa no se crean ni se deberían crear objetos de tipo “Persona”, sino objetos que pertenecen a las subclases de esta.

### Método Abstracto

En persona:

```
//Métodos abstractos  
6 usages 3 implementations ↴ forggdev  
public abstract void recibirPlata(double plata);  
3 usages 3 implementations ↴ mval23  
public abstract void sinPlata();
```

En patrocinador:

```
public void sinPlata() {  
    this.setDinero((Math.random() * 90001) + 1000);  
}
```

En piloto:

```
public void sinPlata() {  
    this.getEquipo().recibirPlata((Math.random() * 90000) + 10000);  
}
```

En directorCarrera:

```

public void sinPlata() {
    /*
     * Descripcion del metodo: Este método agrega plata al director de carrera
     * Parametros de entrada: null
     * Parametros de salida: Actualización de parametros
     */
    this.setPlata(random.nextDouble( bound: 40001 ) + 10000);
}

```

### Lugar en el Código

gestorAplicacion/paddock/Persona.java: Línea 48  
 gestorAplicacion/paddock/Patrocinador.java: Línea 150  
 gestorAplicacion/paddock/Piloto.java: Línea 126  
 gestorAplicacion/campeonato/DirectorCarrera.java: Línea 71

### Modo de Implementación

El método “recibirPlata()” es un método abstracto de la clase “Persona”. Todas las subclases de persona deben implementar este método.

El método permite que todo objeto de la clase persona reciba dinero, pues todos lo necesitan. En el caso de Patrocinador y DirectorCarrera, este método les deja sumar una cantidad recibida de dinero a lo que ya tienen, pero para Piloto, como este no tiene atributo de dinero, este método le suma el dinero recibido al equipo al que pertenece.

La necesidad de crear este método fue porque no funciona de la misma manera para todas las clases que heredan de personas, entonces es mejor que cada clase defina qué es lo que hace el método.

### Interfaz

```

12 implementations  ↗ mval23 *
public interface Decimales {

  ↗ mval23
  default double dosDecimales(double valor) {
    return Math.round(valor * 100.0) / 100.0;
  }

  11 implementations  ↗ mval23
  void redondear();

  2 usages  ↗ mval23
  static double dosDecimalesP(double valor) {
    return Math.round(valor * 100.0) / 100.0;
  }
}

```

En vehiculo carrera:

```

@Override
public void redondear() {
    this.probabilidadChoque = dosDecimales(this.probabilidadChoque);
    this.distanciaRecorrida = dosDecimales(this.distanciaRecorrida);
    this.tiempo = dosDecimales(this.tiempo);
    this.velocidadActual = dosDecimales(this.velocidadActual);
    this.velocidadCircunstancias = dosDecimales(this.velocidadCircunstancias);
    this.velocidadTuneao = dosDecimales(this.velocidadTuneao);
}

```

En patrocinador:

```

public void redondear() {
    this.dineroOfrecer = dosDecimales(this.dineroOfrecer);
    this.probAceptar = dosDecimales(this.probAceptar);
    this.dineroOfrecer = dosDecimales(this.dineroOfrecer);
    super.redondear();
}

```

En ciudad:

```

public void redondear() {
    this.precioEstadia = dosDecimales(this.precioEstadia);
}

```

### *Lugar en el Código*

gestorAplicacion/campeonato/Decimales.java

### *Modo de Implementación*

La interfaz "Decimales" se ha diseñado para facilitar la redondeo de datos de tipo double a dos decimales en las clases que la implementen pues en nuestro código trabajamos mucho con random.nextDouble() y esto nos deja con decimales con muchas posiciones (no es agradable a la vista del usuario y tampoco tiene sentido sobrecargar al programa con operaciones tan complejas). En el contexto de programación orientada a objetos, esta interfaz cumple con la responsabilidad de proporcionar un método común para realizar esta operación de redondeo en diversas clases, promoviendo la reutilización de código y la consistencia en la precisión numérica.

El método "dosDecimales" es un método por defecto (default) proporciona una implementación predeterminada para el redondeo de valores a dos decimales. Este enfoque permite a las clases que implementan la interfaz utilizar este método para cada uno de sus atributos double en su definición del método abstracto redondear().

### **Herencia**

```

public abstract class Persona
  ↴ mval23 +3
  public class Patrocinador extends Persona {
  }
  public class DirectorCarrera extends Persona
  public class Piloto extends Persona

```

### Lugar en el Código

Superclase: gestorAplicacion/paddock/Persona.java: Línea 3

Subclases:

- gestorAplicacion/paddock/Patrocinador.java: Línea 12
- gestorAplicacion/paddock/Piloto.java: Línea 14
- gestorAplicacion/campeonato/DirectorCarrera.java: Línea 11

### Modo de Implementación

De la superclase “Persona” heredan las subclases “Patrocinador”, “Piloto” y “DirectorCarrera”. “Persona” les hereda a sus subclases los atributos “nombre”, “pais”, “id” y “plata”. Id, a su vez, gracias al constructor de Persona, permite llevar el conteo de todos los objetos de tipo persona. Esto se hizo porque todas esas subclases tienen esos atributos en común, y en vista de reutilización de código, decidimos crear una superclase que les heredase esos atributos.

### Ligadura Dinámica

En patrocinador:

```
public void sinPlata() {
    this.setDinero((Math.random() * 90001) + 1000);
}

public void recibirPlata(double plata) {
    this.setDinero(this.getPlata() + plata);
}
```

En piloto:

```
public void sinPlata() {
    this.getEquipo().recibirPlata((Math.random() * 90000) + 10000);
}

public void recibirPlata(double plata) {
    this.getEquipo().setPlata(this.getEquipo().getPlata() + plata);
}
```

En directorCarrera:

```
public void sinPlata() {
    /*
     * Descripcion del metodo: Este método agrega plata al director de carrera
     * Parametros de entrada: null
     * Parametros de salida: Actualización de parametros
     */
    this.setPlata(random.nextDouble(bound: 40001) + 10000);
}
```

```

public void recibirPlata(double plata, Piloto piloto) {
    /*
     * Descripción del método: Este método agrega y resta la plata que determinado piloto le da al director de carrera con el fin de cometer un fraude
     * Parámetros de entrada: double plata, Piloto piloto
     * Parámetros de salida: Actualización de parámetros
     */
    this.setPlata(this.getPlata() + plata);
    piloto.getEquipo().setPlata(piloto.getEquipo().getPlata() - plata);
}

```

### **Lugar en el Código**

Caso 1: gestorAplicacion/paddock/Patrocinador.java: Línea 202,

gestorAplicacion/paddock/Piloto.java: Línea 323 y

gestorAplicacion/campeonato/DirectorCarrera.java: Línea 117

Caso 2: gestorAplicacion/paddock/Patrocinador.java: Línea 171,

gestorAplicacion/paddock/Piloto.java: Línea 194 y gestorAplicacion/campeonato/DirectorCarrera.java: Línea 98

### **Modo de Implementación**

Caso 1: sinPlata(): Este método es un ejemplo de ligadura dinámica, pues es un método que se hereda y se sobreescribe. En otras palabras, es un método que se puede llamar desde un apuntador padre, y luego se verifica si ese apuntador está mirando a un objeto de clase hija.

Este método es útil como método de prevención de errores, pues siempre se verifica si una persona tiene suficiente dinero para ejercer cierta acción.

Caso 2: recibirPlata(): Este método también es un ejemplo de ligadura dinámica por una razón parecida a la anterior. Este es un método que se hereda y se sobreescribe, y en el código se podría llamar entonces desde un apuntador de la clase padre y luego, por ligadura dinámica, se puede ver si ese apuntador apunta a un objeto de la clase hija.

Este método es importante pues permite facilitar el manejo de plata en cuanto a personas se refiere, pues permite que cada subclase de persona reciba la plata como le convenga.

### **Atributos de Clase**

```

public static ArrayList<Campeonato> campeonatos = new ArrayList<~>();

```

### **Lugar en el Código**

gestorAplicacion/campeonato/Campeonato.java: Línea 21

### **Modo de Implementación**

En campeonato, existe una ArrayList estática (es decir, de clase) de objetos de tipo “Campeonato”. Esta lista guarda todos los campeonatos disponibles para correr por el usuario. Como es de clase, permite el acceso desde la clase, dado que el objetivo es escoger un objeto de esta lista sin tener un objeto de la clase “Campeonato”.

## Métodos de Clase

```
public static Continente convertirContinente(int id) {  
    /*  
     * Descripción del método: Convierte un carácter del 1 al 5 en su continente correspondiente  
     * Parámetros de entrada: int id  
     * Parámetros de salida: Continente  
     */  
    Continente continente = null;  
    switch(id) {  
        case 1:  
            continente=Continente.Africa;  
            break;  
        case 2:  
            continente=Continente.America;  
            break;  
        case 3:  
            continente=Continente.Asia;  
            break;  
        case 4:  
            continente=Continente.Europa;  
            break;  
        case 5:  
            continente=Continente.Oceania;  
            break;  
    }  
    return continente;  
}
```

### Lugar en el Código

gestorAplicacion/campeonato/Ciudad.java: Línea 47

### Modo de Implementación

El método “convertirContinente(int)” le permite a la clase Ciudad convertir un número entero del 1 al 5 a una constante de la clase ENUM “Continente”.

Esto facilita la codificación, pues en lugar de estar escribiendo en todo el código atributos de tipo “Continente”, se pueden escribir simples números enteros que luego se pueden convertir fácilmente a un Continente.

## Uso de Constante

```
private static final int minCarreras = 2;
```

### Lugar en el Código

gestorAplicacion/campeonato/Campeonato.java: Línea 25

### Modo de Implementación

El valor de minCarreras se utiliza en el constructor de la clase Campeonato para establecer el número de carreras en el campeonato. La línea de código this.cantCarreras = rand.nextInt(3) + minCarreras. Esta asegura que el número de carreras sea al menos igual a minCarreras (2 en este caso) y, además, agrega un valor aleatorio entre 0 y 2 a ese número. Esto garantiza cierta variabilidad en la cantidad de carreras, pero siempre al menos 2.

## Encapsulamiento - Private

```
private int dificultad = 0;
```

### Lugar en el Código

gestorAplicacion/campeonato/Carrera.java: Línea 34

### **Modo de Implementación**

El atributo con modificador “private” en “Carrera” es el atributo “dificultad” de tipo int. Este atributo es privado porque sólo “Carrera” debería ser capaz de acceder a él, y nadie más. También se debe a que esta dificultad no debería ser cambiada una vez ya fue puesta.

### **Encapsulamiento - Protected**

```
protected String nombre;  
3 usages  
protected String pais;  
5 usages  
protected double plata;
```

### **Lugar en el Código**

gestorAplicacion/paddock/Persona.java: Línea 11

### **Modo de Implementación**

El atributo con modificador “protected” en “Persona” es el atributo “nombre” de tipo String. Esto se debe a que el objetivo de este atributo es que se le herede a las clases hijas de “Persona” pues todas estas hacen uso de este atributo, y deberían ser capaces de accederlo. Sin embargo, es importante usar “protected”, pues no queremos que otras clases, como Chasis o Ciudad, tengan acceso a este atributo de estas clases.

### **Encapsulamiento - Public**

```
public ArrayList<String> victorias = new ArrayList<~>();
```

### **Lugar en el Código**

gestorAplicacion/paddock/Piloto.java: Línea 21

### **Modo de Implementación**

El atributo con modificador “public” en “Piloto” es el atributo “victorias” de tipo ArrayList<String>. Este atributo es más cómodo si se coloca público, pues significa que todo el mundo lo puede accesar, y eso es correcto, pues las victorias se le asignan al piloto desde otras clases (como “Carrera” y “Campeonato”).

### **Sobrecarga de Métodos**

```
public static ArrayList<Patrocinador> patrocinadoresDisponibles() {  
    /**  
     * Descripción del método: este método se encarga de filtrar una lista de patrocinadores dependiendo si están o no patrocinando a un piloto, tambien se encarga de llenar la lista con los datos iniciales.  
     * Parámetros de entrada: sin argumentos  
     * Parámetros de salida: ArrayList<Patrocinador>  
    */  
    ArrayList<Patrocinador> patrocinadoresDisponibles = new ArrayList<~>();  
    for (Patrocinador patrocinador : Patrocinador.listaPatrocinadores) {  
        if (!patrocinador.isPatrocinando()) {  
            | patrocinadoresDisponibles.add(patrocinador);  
        }  
    }  
    if (patrocinadoresDisponibles.isEmpty()) { // para siempre hay al menos un patrocinador  
        listaPatrocinadores.get(0).setDinero(100000);  
        listaPatrocinadores.get(0).setDineroOfrecido(90000);  
        patrocinadoresDisponibles.add(listaPatrocinadores.get(0));  
    }  
    return patrocinadoresDisponibles;  
}
```

```

public static ArrayList<Patrocinador> patrocinadorPiloto(Piloto piloto, ArrayList<Patrocinador> patrocinadores) {
    /**
     * Descripción del método: este método se encarga de filtrar una lista de patrocinadores de acuerdo al precio de contrato mas el precio del vehículo de un piloto
     * Parámetros de entrada: piloto de tipo Piloto y patrocinadores de tipo ArrayList<Patrocinador>
     * Parámetros de salida: ArrayList<Patrocinador>
     */
    ArrayList<Patrocinador> patrocinadoresPiloto = new ArrayList<>();
    double valor = piloto.getValorContrato() + piloto.getPresupuestoVehiculo();
    for (Patrocinador patrocinador : patrocinadores) {
        if (patrocinador.dineroOfrecer >= valor) {
            patrocinadoresPiloto.add(patrocinador);
        }
    }
    if (patrocinadoresPiloto.isEmpty()) { // para siempre hay al menos un patrocinador
        patrocinadores.get(0).setDinero(valor*2);
        patrocinadores.get(0).setDineroOfrecido(valor);
        patrocinadoresPiloto.add(patrocindadores.get(0));
    }
    return patrocinadoresPiloto;
}

```

### Lugar en el Código

gestorAplicacion/paddock/Patrónador.java: Línea 115 y  
 gestorAplicacion/paddock/Piloto.java: Línea 136

### Modo de Implementación

La sobrecarga de métodos se utiliza en estos dos casos: el primer método, patrocinadorPiloto(Piloto piloto, ArrayList<Patrocinador> patrocinadores), filtra y devuelve una lista de patrocinadores que pueden financiar a un piloto, asegurando que siempre haya al menos uno disponible y manejando diferentes escenarios de selección de patrocinadores. El segundo método, patrocinadorPiloto(Piloto piloto, ArrayList<Patrocinador> patrocinadores, boolean x), elige aleatoriamente un patrocinador para el piloto constrincante (el usuario no le elige el patrocinador), añadiendo un componente de azar al proceso de selección de patrocinadores, y también maneja la creación de un nuevo patrocinador en caso de que no haya ninguno disponible. Esta sobrecarga es útil al proporcionar flexibilidad para los dos casos de uso y claridad en el código al mantener el mismo nombre de método para tareas relacionadas pero diferentes.

### Sobrecarga de Constructores

#### Caso 1:

```

public Carrera(Ciudad ciudad, double dificultad, Campeonato campeonato, Circuito circuito, int mes, DirectorCarrera directorCarrera) {
    this.id = idActual++;
    Random rand = new Random();
    ArrayList<String> poolNombres = new ArrayList<>();
    poolNombres.add("Grand Prix de ");
    poolNombres.add("Trofeo de ");
    this.ciudad = ciudad;
    this.mes = mes;
    this.dificultad = (int) dificultad;
    this.campeonato = campeonato;
    this.circuito = circuito;
    this.directorCarrera = directorCarrera;
    this.nombreCircuito = poolNombres.get(rand.nextInt(bound: 2)) + this.ciudad.getNombre();
    this.distancia = (rand.nextInt(bound: 11) + 5) * 1000;
    this.premioEfectivo = (rand.nextInt(bound: 3) + 1) * 1000;
    Random random = new Random();
    int randomNumber = random.nextInt(bound: 28) + 1;
    this.fecha = randomNumber + "/" + this.mes + "/" + campeonato.getAno();
}

```

```

public Carrera(String nombre, double distancia, double premio, Ciudad ciudad, double dificultad) {
    this.id = idActual;
    Carrera.idActual++;
    this.nombreCircuito = nombre;
    this.distancia = distancia;
    this.premioEfectivo = premio;
    this.ciudad = ciudad;
    this.dificultad = (int) dificultad;
    Random rand = new Random();
    double lowerBound = 0.0;
    double upperBound = 0.2;
    this.clima = lowerBound + (upperBound - lowerBound) * rand.nextDouble(); //Se le asigna un valor aleatorio entre 0.0 y 0.2 al clima
}

```

#### Caso 2:

```

public VehiculoCarrera(String marca, String modelo, double velocidad, double maniobrabilidad, double precioUtilizar, Piloto piloto, double tiempo, do
super(marca, modelo, velocidad, maniobrabilidad, precioUtilizar);
this.piloto = piloto;
this.tiempo = tiempo;
this.distanciaRecorrida = distanciaRecorrida;
this.terminado = terminado;
this.morido = morido;
this.velocidadTuneao = velocidadTuneao;
this.velocidadCircunstancias = velocidadCircunstancias;
this.velocidadActual = velocidadActual;
this.probabilidadChoque = probabilidadChoque;
this.motor = motor;
this.neumaticos = neumaticos;
this.aleron = aleron;
this.gasolina = gasolina;
VehiculoCarrera.listaVehiculos.add(this);
}

▲ mval23
public VehiculoCarrera(Chasis chasis, Piloto piloto) {
    super(chasis.getMarca(), chasis.getModelo(), chasis.getVelocidad(), chasis.getManiobrabilidad(), chasis.getPrecio());
    this.piloto = piloto;
    this.tiempo = 0;
    this.distanciaRecorrida = 0;
    this.terminado = false;
    this.morido = false;
    this.velocidadTuneao = 0;
    this.probabilidadChoque = Math.max(1 - piloto.getHabilidad() - chasis.getManiobrabilidad(), 0.3);
    this.gasolina = 100;
    this.velocidadCircunstancias = 0;
    this.velocidadActual = velocidadTuneao + velocidadCircunstancias;
    VehiculoCarrera.listaVehiculos.add(this);
}

```

### Lugar en el Código

gestorAplicacion/campeonato/Carrera.java: Línea 117 y  
 gestorAplicacion/campeonato/VehiculoCarrera.java: Línea 56

### Modo de Implementación

Para el constructor de “Campeonato”: Se crea un campeonato donde no se le deben pasar todos los atributos, sino se le pasan 6: Ciudad, dificultad, Campeonato, Circuito, Mes y DirectorCarrera. A partir de estos argumentos que se le pasan al constructor, el resto de los atributos no explícitos se le asignan con base a complejas funciones de selección y búsqueda de atributos de los objetos pasados como argumentos.

Para el constructor de “VehiculoCarrera”: Este constructor es complejo. Hace uso de un parámetro de tipo “Chasis”, que es un objeto de la clase padre, y hace uso de un parámetro de la clase “Piloto”. Para los atributos del nuevo “VehiculoCarrera” se usan los atributos de “Chasis”, pero los atributos que la clase hija define después, se calculan con métodos que pertenecen a la misma clase, que dependerán de otros atributos (como las piezas). Además, se usa el piloto para hacer una conexión entre el “VehiculoCarrera” y quien lo conduce.

### Desambiguación this

```

public Campeonato(String nombre, int cantCarrera, Continente continente) {
    Random rand = new Random();
    this.id = idActual++;
    this.nombre = nombre;
    this.cantCarreras = rand.nextInt( bound: 3 ) + minCarreras;
    this.continente = continente;
    this.desbloqueado = false;
    campeonatos.add(this);
    this.patrocinadorCampeonato = Patrocinador.listaPatrocinadores.get(new Random().nextInt(Patrocinador.listaPatrocinadores.size()));
    patrocinadorCampeonato.setPatrocinadorCampeonato();
}

```

```

public void premiarCampeones(ArrayList<Equipo> equiposPuntuados) {
    /*
     * Descripción del método: Este método tiene como finalidad hacer los cálculos que determinen la cantidad correspondiente al premio de cada equipo
     * Parámetros de entrada: ArrayList<Equipo>
     * Parámetros de salida: null
     */
    this.listaEquipos = equiposPuntuados;
    double multiplicadorDinero = 1.2;
    double contadorHabilidad = 0.08;
    for (Equipo equipo : equiposPuntuados) {
        equipo.setPlata(equipo.getPlata() + this.premio * multiplicadorDinero);
        if (!equipo.getPatrocinadoresEquipo().isEmpty()) {
            for (Patrocinador patrocinador : equipo.getPatrocinadoresEquipo()) {
                patrocinador.recibirPlata(this.premio * multiplicadorDinero / 2);
            }
        }
        if (multiplicadorDinero > 0.2) {
            multiplicadorDinero -= 0.2;
        }
        for (Piloto piloto : this.getListadePilotos()) {
            if (piloto.getEquipo().equals(equipo) && piloto.getPuntos() != 0 && equiposPuntuados.get(0).equals(equipo)) {
                piloto.setHabilidad(contadorHabilidad);
                piloto.agregarVictoria(campeonato: this);
            } else if (piloto.getEquipo().equals(equipo) && piloto.getPuntos() != 0) {
                piloto.setHabilidad(contadorHabilidad);
            }
            if (contadorHabilidad > 0.02) {
                contadorHabilidad -= 0.01;
            }
        }
    }
}

```

### Lugar en el Código

gestorAplicacion/campeonato/Campeonato.java: Línea 81 y  
 gestorAplicacion/campeonato/Campeonato.java: Línea 83

### Modo de Implementación

En este constructor de “Campeonato” se usa la desambiguación “this” para diferenciar entre los atributos del objeto que se está creando y los nombres de los argumentos que se le pasan al constructor. En la línea 81, se hace esto con el atributo “nombre” y en la línea 83, con el atributo “continente”. Si no hiciésemos esto, este constructor claramente fallaría y no compilaría, pues Java no sabría diferenciar a qué cosa le estamos asignando el qué. El segundo caso es útil utilizar this pues aunque se está usando la clase piloto, el argumento necesario es ese mismo campeonato.

### Desambiguación this()

```

public Persona(String nombre, String pais) {
    this(nombre, pais, plata: 0);
}

3 usages  ↵forggdev +1
public Persona(String nombre) {
    this(nombre, pais: "Alemania", plata: 0);
}

6 usages  ↵mval23
public Persona(String nombre, double plata) {
    this(nombre, pais: "Alemania", plata);
}

1 usage  ↵mval23
public Persona() {
    this(nombre: "NPC");
}

3 overrides  ↵mval23
public void redondear() {
    this.plata = dosDecimales(this.plata);
}

```

```

public Piloto(String nombre, Equipo contrato, int puntos, int sanciones, double habilidad, boolean lesionado, boolean desbloqueado, boolean elegido, double valorContrato) {
    super(nombre);
    this.contrato = contrato;
    this.puntos = puntos;
    this.sanciones = sanciones;
    this.habilidad = habilidad;
    this.lesionado = lesionado;
    this.desbloqueado = desbloqueado;
    this.elegido = elegido;
    this.valorContrato = valorContrato;
    this.presupuestoVehiculo = presupuestoVehiculo;
    this.patrocinador = patrocinador;
}

mval23 +1
public Piloto(String nombre, String pais, Equipo contrato, int puntos, int sanciones, double habilidad, ArrayList<String> victorias, boolean lesionado, boolean desbloqueado, boolean elegido, double valorContrato, boolean presupuestoVehiculo, String patrocinador) {
    this.nombre = nombre;
    this.contrato = contrato;
    this.pais = pais;
    this.puntos = puntos;
    this.sanciones = sanciones;
    this.habilidad = habilidad;
    this.lesionado = lesionado;
    this.desbloqueado = desbloqueado;
    this.elegido = elegido;
    this.valorContrato = valorContrato;
}

```

### Lugar en el Código

gestorAplicacion/lpaddock/Persona.java

### Modo de Implementación

La desambiguación `this()` se implementa en la clase `Persona` a través de varios constructores que permiten la creación de instancias con diferentes combinaciones de parámetros. El primer constructor toma nombre, país y plata como argumentos; el segundo, nombre y país con una plata predeterminada de 0; el tercero, solo nombre con país "Alemania" y plata predeterminada; el cuarto, nombre y plata con país "Alemania"; y el quinto constructor no toma parámetros y establece un nombre predeterminado "NPC". Esta técnica simplifica la inicialización de objetos al proporcionar múltiples formas de crear instancias de la clase `Persona`, ofreciendo flexibilidad en la configuración de atributos sin necesidad de definir nombres de constructor distintos. En piloto el caso es similar, el código resulta idéntico. Por esta razón es útil usar this() para llamar al constructor.

### Implementación caso de enumeración

```

public enum Continente {
    31 usages
    Africa, America, Asia, Europa, Oceania
}

```

### Lugar en el Código

gestorAplicacion/campeonato/Continente.java: Línea 3

### Modo de Implementación

La clase “Continente” es un caso de Enumeración (ENUM). Es decir, la clase sólo tiene constantes definidas. Esta clase es esencial, pues permite establecer una conexión entre la clase “Ciudad” y la clase “Campeonato”, lo que luego permite una mayor especificación para otras clases como “Equipo” o “Carrera”.

## Descripción de las Funcionalidades

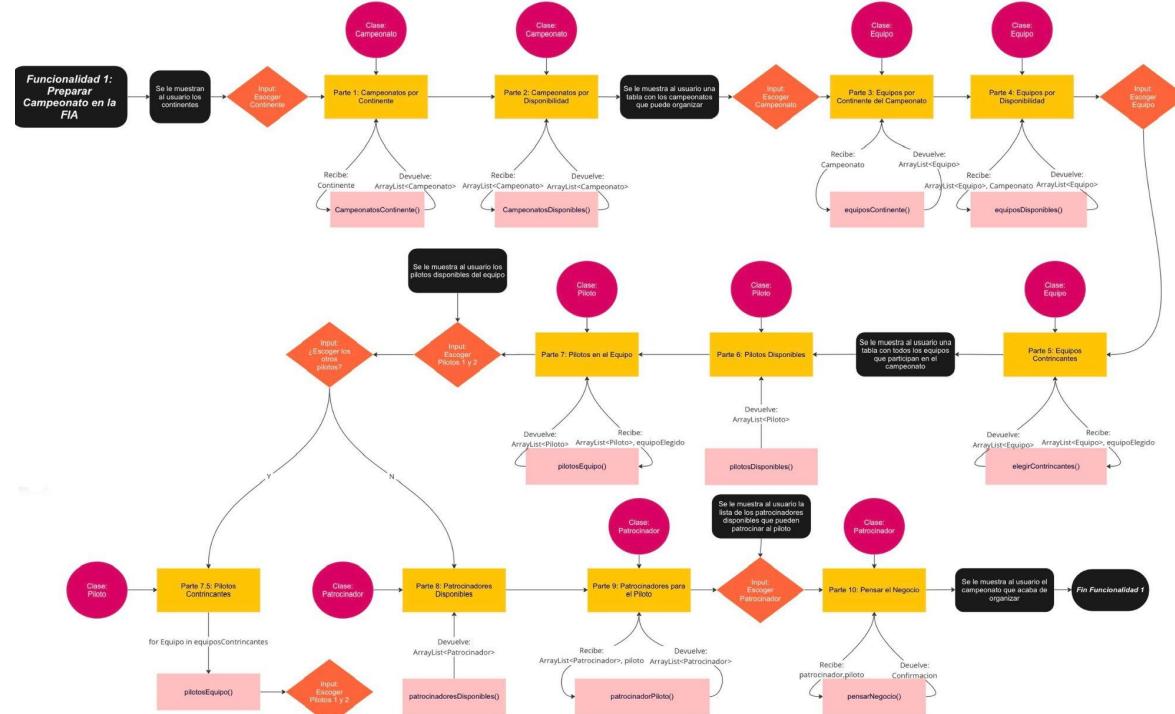
### Funcionalidad 1: Preparar campeonato de la FIA

Esta funcionalidad, "Preparar campeonato de la FIA," nos permite gestionar y organizar un campeonato de automovilismo internacional a través de la interacción entre varias clases clave. En primer lugar, la clase "Campeonato" permite filtrar los campeonatos disponibles según el continente elegido por el usuario y su disponibilidad, proporcionando una lista de campeonatos listos para competir. Luego, la clase "Equipo" se utiliza para seleccionar equipos adecuados con sede en las ciudades del continente del campeonato y garantizar que estén disponibles para participar en el evento. Además, se pueden elegir equipos contrincantes de manera interactiva. La clase "Piloto" se encarga de identificar los pilotos disponibles para competir en las carreras, excluyendo a aquellos que puedan estar lesionados. Los patrocinadores, gestionados por la clase "Patrocinador," se eligen de manera estratégica para cubrir los gastos de los pilotos y los vehículos de carrera. Cada patrocinador evalúa la rentabilidad del negocio, lo que influye en su decisión de patrocinar a un piloto. En conjunto, estas clases y su interacción facilitan la preparación y organización de un emocionante campeonato de automovilismo de la FIA.

### Objetos que Intervienen

- Campeonato: CampeonatosContinente(), CampeonatosDisponibles().
- Equipo: equiposContinente(), equiposDisponibles(), elegirContrincantes().
- Piloto: pilotosDisponibles(), pilotosEquipo(), pilotosEquipo().
- Patrocinador: patrocinadoresDisponibles(), patrocinadorPiloto(), pensarNegocio().

### Secuencia del Proceso



### Funcionalidad 1

### Explicación

En esta funcionalidad, el usuario va a tomar el trabajo de la Fédération Internationale de l'Automobile. Dicho de otra manera, el usuario tomará el trabajo del comité de preparación de los campeonatos de la FIA, y elegirá uno de los campeonatos que la federación planea hacer en un futuro próximo y lo organizará a su gusto. Esto incluye decidir dónde se hará el campeonato, qué equipos participarán en el campeonato, y los pilotos de los equipos elegidos que correrán en el circuito de carreras que se preparará más adelante para el campeonato. Sin embargo, no se olvide que todo en este mundo se mueve con dinero, así que el usuario tendrá que negociar con patrocinadores para ver quién está dispuesto a patrocinar los pilotos que correrán en la carrera.

**Parte 1:** Campeonatos por Continente: Despu s de recibir un input del usuario con su elecci n del campeonato, se hace una b squeda en la lista de todos los campeonatos por aquellos que coincidan con el continente que se ha elegido. Esto se hace a trav s de la clase "Campeonato", y se devuelve una lista con todos los campeonatos que cumplen esa condici n.

**Parte 2:** Campeonatos por Disponibilidad: Con esa lista que se recibe de los campeonatos prontos a organizarse por continente, se buscan aquellos que verdaderamente est n disponibles, es decir, aquellos que est n por organizarse pr ximamente.

**Parte 3:** Equipos por Continente del Campeonato: Una vez elegido el campeonato que se desea organizar, se hace un filtro entre todos los equipos que hay en el programa, y se buscan aquellos que tengan sede en alguna de las ciudades del continente del campeonato. Se devuelve entonces una lista con aquellos equipos que cumplen con lo anteriormente mencionado.

**Parte 4:** Equipos por Disponibilidad: Se recibe la lista de los equipos de la parte anterior, y esta vez se buscan los equipos que est n disponibles para correr en el campeonato que se eligi  por el usuario. Esta vez se devuelve una lista con equipos que cumplen con ambas condiciones.

**Parte 5:** Equipos Contrincantes: Una vez se ha elegido el equipo que desea el usuario, es decir, con el equipo que va a correr en el campeonato, se deben escoger los contrincantes. Este m todo busca en la lista de equipos que se cre  que cumplen con las condiciones necesarias para ser escogidos, y escoge un n mero determinado de equipos que competir n con el equipo elegido por el usuario en el campeonato que se est  organizando.

**Parte 6:** Pilotos Disponibles: Se deben buscar primero los pilotos que est n disponibles para correr en carreras. Ciertamente, hay pilotos que pueden estar lesionados por alg n choque que hayan sufrido mientras corr n alguna carrera, por ello, se deben buscar los pilotos que est n disponibles y que puedan estar listos para correr las carreras del campeonato. Se devuelve una lista con todos los pilotos que cumplen con esto.

**Parte 7:** Pilotos en el Equipo: Aqu  se recibe el equipo que eligi  el usuario y la lista de pilotos que est n disponibles para correr. Se hace una b squeda en esta \'ltima de acuerdo al contrato que tienen los pilotos y se mira si el contrato est  firmado tambi n por el equipo que eligi  el usuario. Si es as , ese piloto que cumple con el contrato se pasar  a una lista de pilotos que finalmente se retorna como resultado.

**Parte 7.5:** Pilotos Contrincantes: Si el usuario lo desea, despu s de haber elegido los pilotos del equipo que eligi , puede elegir los pilotos de los equipos contrincantes. As , por cada equipo que est  en la lista de los equipos contrincantes, se hace una b squeda en la lista de pilotos disponibles y se le pide al usuario que elija dos en cada iteraci n.

**Parte 8:** Patrocinadores Disponibles: Una vez elegidos los dos pilotos que el usuario personificar  en otras partes del programa, es necesario verificar que haya alg n patrocinador que pueda pagar por el contrato del piloto, al igual que patrocine el v eh culo de carrera que prontamente se tiene que construir para correr en las carreras del campeonato. As , primero, se hace una b squeda entre todos los patrocinadores que est n disponibles en ese momento del programa, es decir, patrocinadores que a n no patrocinan a nadie. Esto, finalmente, devuelve una lista con dichos patrocinadores.

**Parte 9:** Patrocinadores Piloto: Luego, se hace una b squeda en la lista de la parte anterior verificando cu les patrocinadores tienen el suficiente dinero para cubrir los gastos del contrato del piloto, al igual que los gastos del v eh culo de carrera que se debe comprar. Esto, de igual manera, devuelve una lista con los patrocinadores que est n dispuestos a pagar y que tienen el dinero para hacerlo.

**Parte 10:** Pensar el Negocio: Cada vez que se elige un patrocinador para alguno de los dos pilotos, se decide negociar con el. El patrocinador, claramente, debe pensar si el negocio es rentable o no, y finalmente, a trav s de c lculos monetarios y posibles ganancias, el patrocinador decide aceptar o no el patrocinar al piloto.

### **Resultados en Consola**

En esta secci n, el usuario elige un continente y el programa realiza una b squeda en la lista de campeonatos para encontrar aquellos que coinciden con la elecci n del continente.

```
Has decidido crear preparar un nuevo campeonato. Comencemos.  
Elige un continente donde se llevara a cabo
```

```
.,--';-.' , " -.-'-----  
.---'. .-' {`-;-.>-;'  
.:-_ ) / ``=.  
) > {_-/, /~)  
snd |/ ,
```

---

#### CONTINENTES

---

OPCION	NOMBRE
1	Africa
2	America
3	Asia
4	Europa
5	Oceania

```
4
```

```
Has elegido Europa
```

De la lista de campeonatos que cumplen con la elección del continente, el programa busca aquellos que estén disponibles.

```
Estos son los campeonatos disponibles en el continente Europa  
Elige un campeonato
```

---

#### CAMPEONATOS

---

OPCION	NOMBRE
1	Ruta Europea de la Velocidad
2	Rally Europeo de Velocidad
3	Gran Tour Europeo
4	Campeonato Europeo de la Velocidad
5	Ruta Europea de la Formula 1
6	Circuito Europeo de Velocidad
7	Rally Europeo Continental
8	Tour Europeo de la Velocidad
9	Campeonato Europeo de la Velocidad Extrema
10	Campeonato Europa a toda Velocidad

```
9
```

```
Has elegido Campeonato Europeo de la Velocidad Extrema
```

Una vez seleccionado un campeonato, el usuario debe elegir un equipo. El programa filtra la lista de equipos en busca de aquellos con sede en ciudades del continente del campeonato. De la lista de equipos que cumplen con la ubicación, se busca aquellos que estén disponibles para participar en el campeonato elegido.

```
Estos son los equipos que tienen sede en alguna ciudad del continente Europa y que no estan  
en otro campeonato
```

---

#### EQUIPOS

---

OPCION	NOMBRE
1	Aston Martin Cognizant Formula One Team
2	Alpine F1 Team
3	Williams Racing
4	Haas F1 Team
5	Racing Point F1 Team
6	Renault F1 Team
7	Brawn GP Formula One Team
8	Marussia F1 Team
9	Minardi F1 Team
10	Jordan Grand Prix

```
Elige un equipo
```

```
1
```

```
Has elegido Aston Martin Cognizant Formula One Team
```

Para completar la organización del campeonato, se debe seleccionar equipos contrincantes. El programa elige un número determinado de equipos para competir contra el equipo seleccionado.

Estos son los equipos que competiran en el campeonato, presiona enter para continuar		
EQUIPOS		
<hr/>		
OPCION   NOMBRE		
<hr/>		
1   Aston Martin Cognizant Formula One Team		
2   Alpine F1 Team		
3   Renault F1 Team		
4   Minardi F1 Team		
5   Haas F1 Team		
<hr/>		

Antes de las carreras, se deben elegir los pilotos. El programa busca pilotos disponibles, es decir, aquellos que no están lesionados y pueden participar en las carreras del campeonato. Se verifica si los pilotos elegidos por el usuario tienen contratos firmados con el equipo seleccionado por el usuario.

Mira los Pilotos de tu Escuderia		
ASTON MARTIN COGNIZANT FORMULA ONE TEAM		
<hr/>		
OPCION   NOMBRE   HABILIDAD		
<hr/>		
1   Alberto Uria   0.26		
2   Ray Crawford   0.13		
3   Bud Tingelstad   0.29		
4   Alberto Ascari   0.18		
5   Tony Bonadies   0.11		
6   Gene Hartley   0.1		
7   Paul Frere   0.12		
8   Chuck Stevenson   0.22		
9   Troy Ruttman   0.14		
10   Juan Pablo Montoya   0.2		
<hr/>		
Elige tu piloto		
10		
Has elegido Juan Pablo Montoya		
Elige a tu companero de equipo		
ASTON MARTIN COGNIZANT FORMULA ONE TEAM		
<hr/>		
OPCION   NOMBRE   HABILIDAD		
<hr/>		
1   Alberto Uria   0.26		
2   Ray Crawford   0.13		
3   Bud Tingelstad   0.29		
4   Alberto Ascari   0.18		
5   Tony Bonadies   0.11		
6   Gene Hartley   0.1		
7   Paul Frere   0.12		
8   Chuck Stevenson   0.22		
9   Troy Ruttman   0.14		
<hr/>		
2		
Has elegido Ray Crawford		

Si el usuario lo desea, puede elegir pilotos de los equipos contrincantes, realizando selecciones en cada iteración. Así sería para cada equipo contrincante:

Quieres elegir los pilotos de equipos contrincantes?  
Por favor, escribe Y o N  
y

Mira los Pilotos de la Escuderia Alpine F1 Team

-----  
ALPINE F1 TEAM

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Billy Garrett	0.17
2	Brian Redman	0.29
3	Tony Bettenhausen	0.23
4	Carlos Sainz	0.19
5	Maurice Trintignant	0.27
6	Ron Flockhart	0.18
7	Pat Flaherty	0.29
8	Jim Mc Withey	0.14
9	Johnny McDowell	0.21
10	Mike Magill	0.2

Elige un piloto

4

Has elegido Carlos Sainz

-----  
ALPINE F1 TEAM

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Billy Garrett	0.17
2	Brian Redman	0.29
3	Tony Bettenhausen	0.23
4	Maurice Trintignant	0.27
5	Ron Flockhart	0.18
6	Pat Flaherty	0.29
7	Jim Mc Withey	0.14
8	Johnny McDowell	0.21
9	Mike Magill	0.2

Elige a el companero de equipo

5

Has elegido Ron Flockhart

Antes de firmar contratos y construir vehículos de carrera, se buscan patrocinadores disponibles, es decir, aquellos que aún no patrocinan a nadie. Se verifica si los patrocinadores tienen suficiente dinero para cubrir los gastos del contrato del piloto y del vehículo de carrera.

Estos son los patrocinadores que pueden patrocinar a Juan Pablo Montoya

-----  
PATROCINADORES

OPCION	NOMBRE	DINERO
1	Rolex	144237200\$
2	Emirates	23562\$
3	Pirelli	116312850\$
4	DHL	27258\$
5	Honda	114424400\$
6	Lenovo	139084100\$
7	Acer	108836600\$
8	Oracle	617807750000\$
9	TotalEnergies	132814600\$
10	AWS (Amazon Web Services)	534882250000\$
11	Cognizant	27955\$
12	INEOS	3023901250000000\$
13	Mouser Electronics	349540375000000\$
14	Martini	658721250000\$
15	Hugo Boss	23962\$
16	Philips	131534150\$
17	IWC Schaffhausen	92233720368547760\$
18	Rolex	24829\$
19	AirAsia	125961600\$
20	Brembo	20665\$
21	Santander	140842150\$

Elige un patrocinador para el piloto Juan Pablo Montoya

1

Se va a negociar con Rolex

Se ha llegado a un acuerdo con Rolex

Presiona enter para continuar Estos son los patrocinadores que pueden patrocinar a Ray Crawford		
PATROCINADORES		
OPCION	NOMBRE	DINERO
1	Rolex	144219638\$
2	Heineken	121075750\$
3	Emirates	23562\$
4	Pirelli	116312850\$
5	DHL	27258\$
6	Honda	114424400\$
7	Lenovo	139084100\$
8	Acer	108836600\$
9	Oracle	617807750000\$
10	TotalEnergies	132814600\$
11	AWS (Amazon Web Services)	534882250000\$
12	Cognizant	27955\$
13	BWT (Best Water Technology)	109600550\$
14	Rich Energy	134127600\$
15	INEOS	3023901250000000\$
16	Infiniti	100948150\$
17	ROKiT	137868200\$
18	Mouser Electronics	3495403750000000\$
19	Martini	658721250000\$
20	Ray-Ban	143753950\$
21	Hugo Boss	23962\$
22	Phillips	131534150\$
23	IWC Schaffhausen	92233720368547760\$
24	Rolex	24829\$
25	AirAsia	125961600\$
26	Giti Tire	20221\$
27	188BET	26388\$
28	Brembo	20665\$
29	Santander	140842150\$
30	Aldo	102484150\$

Elige un patrocinador para el piloto Ray Crawford  
23  
Se va a negociar con IWC Schaffhausen  
Se ha llegado a un acuerdo con IWC Schaffhausen

A todos los otros pilotos también se les elige un patrocinador. Si al patrocinar cada piloto, el patrocinador tiene rosca entonces al piloto se le aumenta la habilidad. Por último se muestra un resumen del campeonato creado.

Presiona enter para continuar Este es el campeonato que has creado		
Campeonato Europeo de la Velocidad Extrema 2023		
CAMPEONATO EUROPEO DE LA VELOCIDAD EXTREMA		
NOMBRE	HABILIDAD	EQUIPO
Juan Pablo Montoya	0.30	Aston Martin Cognizant Formula One Team
Ray Crawford	0.23	Aston Martin Cognizant Formula One Team
Carlos Sainz	0.29	Alpine F1 Team
Ron Flockhart	0.28	Alpine F1 Team
Antonio Giovinazzi	0.36	Renault F1 Team
Nico Hulkenberg	0.35	Renault F1 Team
Giancarlo Fisichella	0.24	Minardi F1 Team
Alexander Albon	0.33	Minardi F1 Team
Felipe Massa	0.34	Haas F1 Team
Ignazio Giunti	0.37	Haas F1 Team

## Funcionalidad 2: Planificar Calendario de Carrera

Esta funcionalidad, denominada "Preparar campeonato de la FIA," se enfoca en gestionar y organizar un campeonato de automovilismo internacional mediante la interacción de diversas clases clave. En primer lugar, la clase "Campeonato" realiza la tarea de filtrar los campeonatos disponibles con base en el continente seleccionado por el usuario y su disponibilidad. Proporciona una lista de campeonatos aptos para competir. Seguidamente, la clase "Equipo" permite seleccionar equipos adecuados que tengan su sede en las ciudades del continente del campeonato y estén disponibles para participar en el evento. También se brinda la opción de elegir equipos contrincantes de manera interactiva.

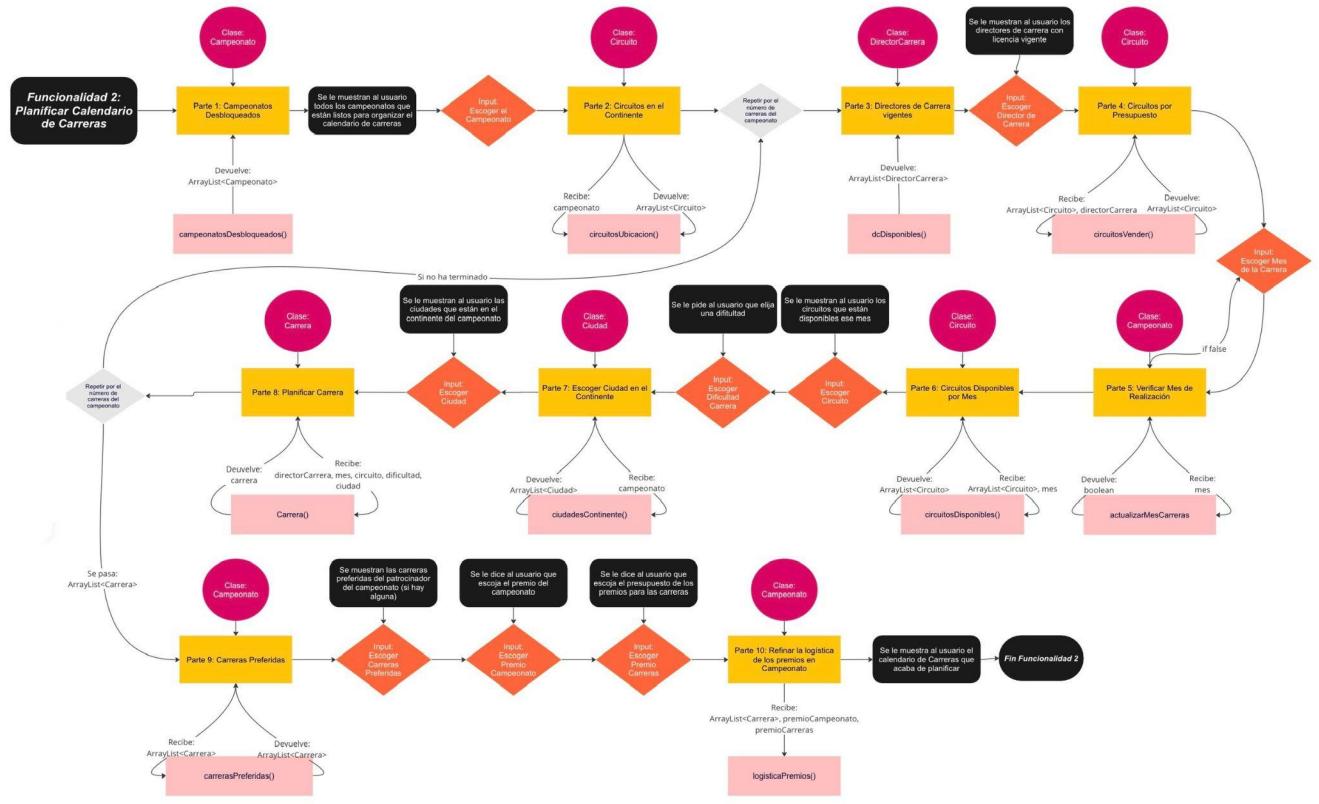
La clase "Piloto" se encarga de identificar a los pilotos disponibles para competir en las carreras, excluyendo a aquellos que puedan estar lesionados o no estén en condiciones de competir. Por otro lado, los patrocinadores son gestionados por la clase "Patrocinador," y se seleccionan de manera estratégica para cubrir los gastos de los pilotos y los vehículos de carrera. Cada patrocinador evalúa la rentabilidad del negocio, lo que influye en su decisión de patrocinar a un piloto específico.

En conjunto, estas clases y su interacción permiten la preparación y organización eficiente de un emocionante campeonato de automovilismo de la FIA. Cada una desempeña un papel fundamental en la elección de campeonatos, equipos, pilotos y patrocinadores, lo que garantiza la viabilidad y el éxito de la competición.

### Objetos que Intervienen

- Campeonato: campeonatosDesbloqueados(), actualizarMesCarreras(), carrerasPreferidas(), logisticaPremios().
- Circuito: circuitosUbicacion(), circuitosVender(), circuitosDisponibles().
- DirectorCarrera: dcDisponibles().
- Ciudad: ciudadesContinente().
- Carrera: Carrera().

### Secuencia del Proceso



### Funcionalidad 2

#### Explicación

**Parte 1: Campeonatos Desbloqueados:** Primeramente en esta funcionalidad, se deben buscar los campeonatos para los que es posible organizar un calendario de carreras. Para ello, los campeonatos deberían tener una lista de equipos y pilotos participantes, al igual que un continente de realización. Aquellos campeonatos que tienen todas esas características, estarán marcados como disponibles, y se pasarán a una lista que luego se devuelve y se le muestra al usuario para hacer una elección.

**Parte 2: Circuitos en el Continente:** Primero, se deben buscar los circuitos que sí se pueden realizar. Para ello, se hace una búsqueda con base en el continente del campeonato que se eligió, y se buscan circuitos que se pueden llevar a cabo en alguna ciudad del continente.

Desde la parte 3 hasta la parte 8, se repite hasta que se hayan planificado un número de carreras de acuerdo a cuántas se esperan según el campeonato elegido.

**Parte 3:** Directores de Carrera Vigente: Para cada carrera, se necesita un director de carrera que dicte cómo se llevará a cabo la carrera. Por ello, se hace una búsqueda en la lista de los directores de carrera del programa y se busca si tienen una licencia válida vigente. Se devuelve una lista con dichos directores de carrera.

**Parte 4:** Circuitos Por Presupuesto: Una vez elegido el director de carrera, también se necesitará un circuito donde hacer la carrera. Luego, se necesita la lista de los circuitos disponibles en el continente, al igual que el presupuesto del director de carrera, para ver si puede costear cada circuito. Se devuelve una lista con dichos circuitos que cumplen con los requisitos de ubicación y presupuesto.

**Parte 5:** Verificar Mes de Realización: Las carreras no pueden ser muy seguidas, pues se necesita tiempo de planeación para cada una. Por ello, sólo se puede realizar máximo una al mes, y por ello, se debe verificar que el mes que eligió el usuario esté disponible en el campeonato. Se necesitan, entonces, meses diferentes para cada carrera.

**Parte 6:** Circuitos Disponibles por Mes: Luego, se necesita hacer una última filtración de los circuitos de acuerdo a su disponibilidad en el mes. Se recibe la lista de circuitos que se había filtrado ya por continente y por presupuesto, y ahora, se verifica si está disponible para el mes que escogió el usuario. Luego, se devuelve una lista con circuitos que cumplen estas 3 condiciones y se le muestra al usuario para que elija uno de ellos.

**Parte 7:** Escoger Ciudad en el Continente: Por último, se necesita elegir la ciudad en la que se realizará la carrera. Luego, se necesita hacer una búsqueda por las ciudades que están en el continente, por ello, se necesita el campeonato para saber qué continente tiene y así poder filtrar las ciudades. Luego, se devuelve una lista de la cual el usuario elige una.

**Parte 8:** Planificar Carrera: Con todo lo que se ha filtrado, y luego, escogido entre las partes 3 y 7, es momento de finalmente planificar la carrera. Entonces, con el director de carrera, el circuito, la dificultad y la ciudad, se puede finalmente organizar una carrera que se agrega al campeonato.

**Parte 9:** Carreras Preferidas: Claramente, aquella persona que paga tiene más influencia que los demás. Por esa razón, el patrocinador del campeonato, aquél que paga por los gastos del campeonato, tiene ciertas preferencias en tanto a las carreras que se están planificando. Se lleva a cabo un proceso donde el patrocinador elige qué carreras le gustan, y si le gusta alguna, el usuario tiene la posibilidad de elegir si quiere bonificar dicha carrera.

**Parte 10:** Refinar la logística de los premios en Campeonato: Una vez elegido tanto el premio del campeonato y el presupuesto para los premios de las carreras, y con las carreras que se planificaron en partes anteriores, se debe hacer el cálculo de cómo distribuir en estas el premio, al igual que organizar estas de acuerdo a la fecha que les toca realizarse.

### Resultados en Consola

En esta primera parte, nuestro programa busca y selecciona campeonatos que cumplen con los requisitos necesarios para organizar un calendario de carreras. Para ello, identificamos campeonatos con listas de equipos y pilotos participantes, junto con información sobre el continente donde se llevarán a cabo. Estos campeonatos elegibles se marcan como disponibles y se presentan al usuario para su elección.

Ahora es momento de diseñar la ruta de carreras del Campeonato.  
Primero, elige el campeonato al que diseñaras la ruta de carreras

#### CAMPEONATOS

OPCION	NOMBRE
1	Circuito Europeo de Velocidad
2	Carrera en el Desierto de los Faraones

2

Has elegido Carrera en el Desierto de los Faraones

Una vez que se ha seleccionado un campeonato, pasamos a la búsqueda de circuitos adecuados que puedan ser utilizados en el continente del campeonato seleccionado. El programa realiza una búsqueda minuciosa para encontrar circuitos que puedan ubicarse en ciudades dentro de ese continente.D

## Tienes que preparar 4 carreras

### Planificación de Carreras

El proceso de planificación de carreras se divide en varias partes repetitivas, este es un ejemplo:

Para cada carrera, necesitamos un director de carrera competente. El programa busca en la lista de directores de carrera y verifica si poseen licencias vigentes. Luego, presenta al usuario una lista de directores de carrera disponibles.

Estos son los directores de carrera que tienen la licencia vigente:

DIRECTORES		
OPCION	NOMBRE	PAIS
1	Charlie Whiting	Australia
2	Michael Masi	Francia
3	Herbie Blash	China
4	Jacky Ickx	Australia
5	Derek Ongaro	Reino Unido
6	Philippe Gachet	Reino Unido
7	Roland Bruynseraede	Japon
8	Alain De Cadenet	Canada
9	Roger Lane-Nott	Brasil
10	Bobby Rahal	Alemania
11	Jo Bauer	Francia
12	Eduardo Freitas	Reino Unido
13	Paul Gutjahr	Francia
14	Yves Bacquelaine	India
15	Nick Craw	Alemania
16	Bjorn Nilsson	Brasil
17	Roger Peart	Alemania
18	Jean-Claude Lefebvre	China
19	Tony Scott-Andrews	Estados Unidos
20	Emanuele Pirro	Alemania
21	Gerd Ensser	Japon
22	Joann Villeneuve	Reino Unido
23	Trevor Foster	India
24	Erich Beck	Alemania
25	Richard Divila	Japon
26	Dennis Carter	Reino Unido
27	Alan Donnelly	Japon
28	Philip Gauthier	Alemania
29	Bruno Michel	India
30	Garry Connelly	Reino Unido
31	Ian Reed	Reino Unido
32	Jose Abed	Canada
33	Manfred Scheuer	Reino Unido
34	Steve Stringwell	Canada
35	Yasumasa Arai	Francia
36	Jorge H. Barados	Brasil
37	Walter Aeschlimann	Australia
38	Eugenio Farcas	Reino Unido
39	Enzo Spano	India
40	Joaquin Verdegay	Alemania
41	Niels Wittich	Canada
42	Michel Boeri	Australia
43	Hassan Al-Thawadi	Japon
44	Jean-Pierre Nicolas	Canada
45	Jean-Claude Basso	Brasil
46	Oscar Stafanini	Australia

Elige un director de carrera

17

Has elegido Roger Peart

Una vez seleccionado el director de carrera, es necesario elegir un circuito para la carrera. El programa compara el presupuesto del director con el costo de los circuitos disponibles en el continente. Se proporciona una lista de circuitos que cumplen con los requisitos de ubicación y presupuesto.

Para garantizar una planificación adecuada, el programa verifica la disponibilidad de meses para la realización de carreras. Las carreras no pueden ser muy seguidas, y se asegura que solo se realice una al mes.

Escribe el numero del mes en el que quieres reservar el circuito

Nota: Las carreras deben ser en meses distintos.

12

Mes elegido!

Luego, se realiza una filtración adicional de los circuitos disponibles según el mes seleccionado por el usuario. Se muestra una lista de circuitos que cumplen con estas tres condiciones: continente, presupuesto y mes.

El siguiente paso implica seleccionar la ciudad donde se llevará a cabo la carrera. El programa busca ciudades dentro del continente del campeonato, y se presenta una lista de opciones para que el usuario elija.

Estos son los circuitos disponibles en el mes 12 que puede pagar el director de carrera en el continente Africa

CIRCUITOS

OPCION	NOMBRE	PRECIO
1	Circuito de las Sombras	5760.67
2	Circuito de la Curva del Dragon	12713.67
3	Circuito de la Recta Sin Fin	10818.33
4	Circuito de la Sombra Luminosa	12901.67
5	Circuito del Desafio Supremo	13373.33
6	Circuito de la Pasion Veloz	6599.67
7	Circuito del Laberinto	8934.33
8	Circuito de las Dunas Ardientes	11608.33
9	Circuito del Vortice	9974.0
10	Circuito de la Selva Secreta	12379.33
11	Circuito de la Lluvia de Estrellas	7494.67
12	Circuito de la Perfeccion Veloz	8850.0

Elige un circuito  
1

Elige la dificultad de la carrera  
1. Facil  
2. Normal  
3. Dificil  
2

Con todos los elementos seleccionados en las partes anteriores, finalmente planificamos la carrera. Esto incluye el director de carrera, el circuito, la dificultad y la ciudad, y se agrega la carrera al campeonato.

Aquellos que patrocinan el campeonato tienen una influencia significativa en la elección de las carreras. Los patrocinadores pueden seleccionar las carreras que prefieran. Si a un usuario le gusta alguna de las elecciones del patrocinador, tiene la opción de bonificar esa carrera.

Estas son las carreras preferidas por el patrocinador del campeonato

CALENDARIO DE CARRERAS

CARRERA	CIUDAD	FECHA	DIFICULTAD
Grand Prix de Ciudad del Sahara	Ciudad del Sahara	21/3/2023	1
Grand Prix de Argel	Argel	27/6/2023	1
Grand Prix de Nairobi	Nairobi	14/7/2023	1
Trofeo de Lusaka	Lusaka	28/12/2023	2

Elige una carrera  
1  
Elige el valor del premio del ganador del campeonato, debe ser menor a 6.84056249999999E18666666

Elige el premio en efectivo destinado para premiar todas las carreras, debe ser menor a 6.84056249999999E18  
El premio en efectivo debe ser menor a 6.84056249999999E18  
77777  
El equipo de logistica esta repartiendose el dinero para los premios...

Finalmente, cuando se han elegido los premios para el campeonato y se ha establecido el presupuesto para los premios de las carreras, se realiza el cálculo de cómo se distribuirán los premios entre las carreras. También se organizan las carreras según sus fechas programadas.

Este es el calendario de carreras del campeonato

#### CARRERAS

NOMBRE	FECHA	DIFICULTAD	PREMIO EFECTIVO	CIUDAD
Grand Prix de Ciudad del Sahara	21/3/2023	1	5185.13\$	Ciudad del Sahara
Grand Prix de Argel	27/6/2023	1	5185.13\$	Argel
Grand Prix de Nairobi	14/7/2023	1	5185.13\$	Nairobi
Trofeo de Lusaka	28/12/2023	2	18370.27\$	Lusaka

### Funcionalidad 3: Personalizar Vehículo de Carrera

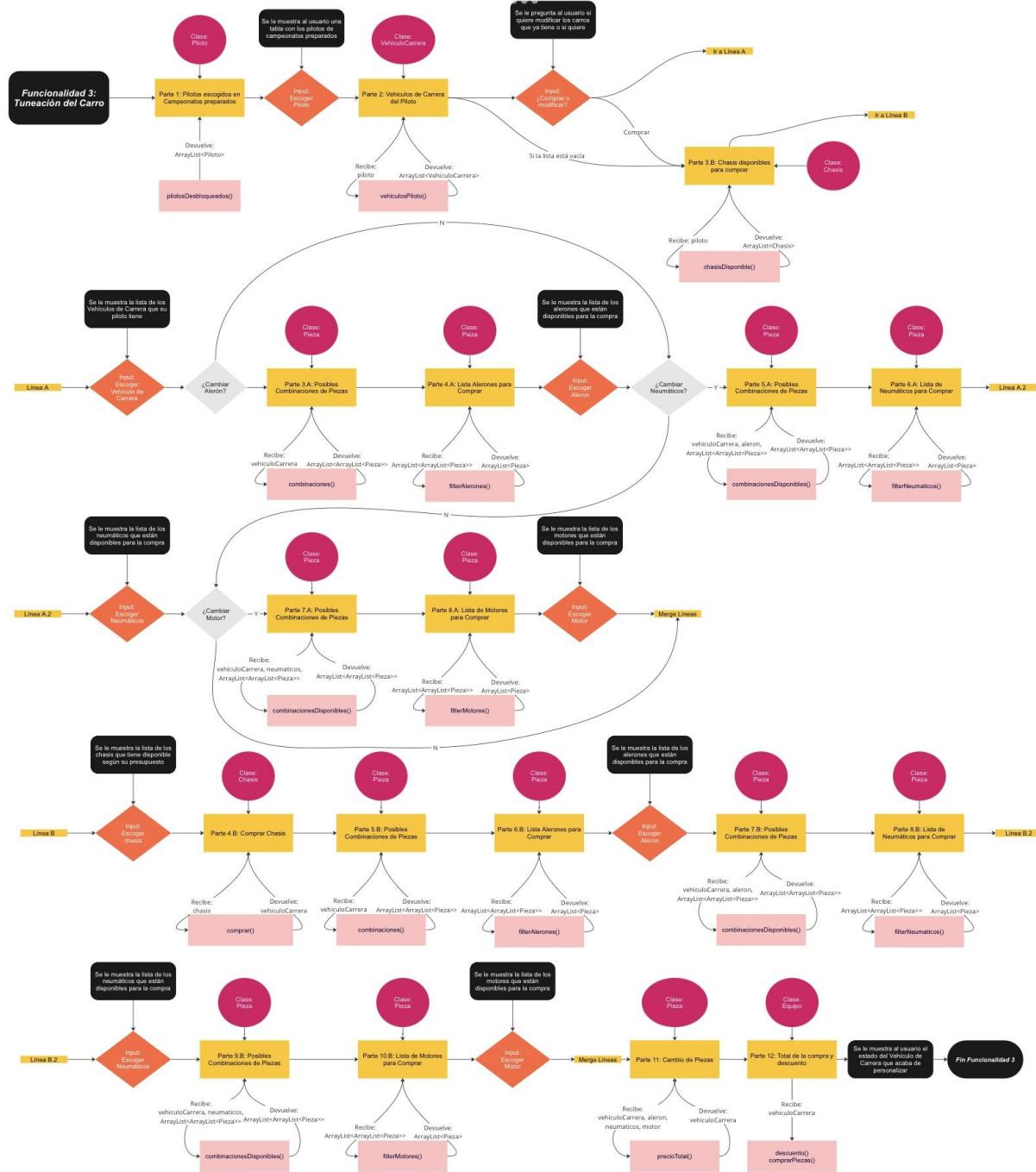
Este conjunto de funcionalidades se enfoca en la personalización de vehículos de carrera en el contexto de campeonatos preparados. Comienza identificando los campeonatos con calendarios de carreras planificados, permitiendo al usuario seleccionar pilotos para personalizar. Posteriormente, se exploran los vehículos de carrera disponibles y se calculan múltiples combinaciones de piezas, considerando presupuesto y marca. El usuario tiene la opción de elegir alerones, neumáticos y motores, y se le brinda un resumen de la compra y posibles descuentos por parte de los patrocinadores.

En una segunda situación, si el usuario decide construir un nuevo vehículo, se busca un chasis adecuado dentro del presupuesto. A continuación, se generan combinaciones de piezas específicas que incluyen alerones, neumáticos y motores, nuevamente con opciones de cambio por parte del usuario. Estas funcionalidades culminan con la personalización del vehículo de carrera y la evaluación del costo total, considerando posibles descuentos por parte de los patrocinadores, lo que enriquece la experiencia de los pilotos en los campeonatos preparados.

#### Objetos que Intervienen

- Piloto: pilotosDesbloqueados(), vehiculosPiloto(),
- Chasis: chasisDisponible(), equiposContinente(), comprar()
- Pieza: combinaciones(), filterAlerones(), combinacionesDisponibles(), filterNeumaticos(), filterMotores(), precioTotal()
- Equipo: comprarPiezas(), descuento()

## Secuencia del Proceso



## Funcionalidad 3

### Explicación

**Parte 1: Pilotos Escogidos en Campeonatos Preparados:** Primeramente, necesitamos saber a qué piloto se le estará “tuneando” el carro. Por ello, primeramente, se necesitan saber los campeonatos para los cuales ya se ha planificado el calendario de carreras. Una vez se tengan dichos campeonatos, ahora se necesita saber cuáles son los pilotos que el usuario escogió para personificar. Luego, se devuelve una lista con dichos pilotos para que el usuario pueda elegir entre ellos.

**Parte 2: Vehículos de Carrera del Piloto:** Una vez escogido el piloto, ahora se deben buscar entre los vehículos de carrera que pertenecen al piloto entre todos los vehículos de carrera que hay en el programa. Esto devuelve una lista que podría o no tener vehículos de carrera.

### Línea A

**Parte 3.A:** Posibles Combinaciones de Piezas: Primeramente, se necesitan buscar todas las piezas disponibles que cumplen con un requerimiento: Que sean de la misma marca que el chasis del vehículo de carrera que se está modificando. En la lista de todas las piezas del programa, se filtran aquellas que son precisamente de la marca que manufacturó el chasis, y se devuelve una lista con dichas piezas. Una vez filtradas, se procede a calcular todas las posibles combinaciones de Alerones, Neumáticos, y Motores que puede tener el vehículo y que están dentro del rango del dinero del presupuesto que tenía el piloto inicialmente para la construcción del vehículo de carrera. Se devuelve una lista con listas de las posibles combinaciones.

**Parte 4.A:** Lista Alerones para Comprar: Una vez se tengan todas las combinaciones posibles de Alerones, Neumáticos, y Motores que se pueden comprar con el dinero restante y de la marca asociada, se buscan en dicha lista de listas de combinaciones por los alerones, y se colocan en una lista que se le devuelve al usuario para su elección. Sin embargo, esto es si el usuario decide cambiar el alerón que ya tiene su vehículo de carrera.

**Parte 5.A:** Posibles Combinaciones de Piezas: De manera análoga a partes anteriores, se debe hacer un cálculo de todas las posibles combinaciones de Alerones, Neumáticos, y Motores que se pueden colocar al vehículo de carrera. Esta vez, recibiendo la lista de combinaciones de partes anteriores, y añadiendo además el alerón que se eligió por el usuario, se filtran las combinaciones por aquellas que contienen a dicho alerón, y esta vez se devuelve esa lista de lista de combinaciones.

**Parte 6.A:** Lista de Neumáticos para Comprar: De la lista de listas de combinaciones anterior, se buscan todas las piezas que corresponden a Neumáticos y se colocan en una lista que últimamente se devuelve al usuario para su decisión. Esto es, de nuevo, si el usuario elige cambiar los neumáticos, dado que también se puede quedar con los que ya tiene.

**Parte 7.A:** Posibles Combinaciones de Piezas: De manera análoga a partes anteriores, se debe hacer un cálculo de todas las posibles combinaciones de Alerones, Neumáticos, y Motores que se pueden colocar al vehículo de carrera. Esta vez, recibiendo la lista de combinaciones de partes anteriores, y añadiendo además los neumáticos que se eligieron por el usuario, se filtran las combinaciones por aquellas que contienen dichos neumáticos, y esta vez se devuelve esa lista de lista de combinaciones.

**Parte 8.A:** Lista de Neumáticos para Comprar: De la lista de listas de combinaciones anterior, se buscan todas las piezas que corresponden a Motores y se colocan en una lista que finalmente se le muestra al usuario para que escoja alguno. Igualmente, también es posible que el usuario elija si quiere o no cambiar el motor que ya tiene su vehículo.

#### **Línea B**

**Parte 3.B:** Chasis Disponibles para Comprar: Si el usuario decide armar un vehículo nuevo, o si la lista de vehículos de carrera del piloto que escogió está vacía, entonces se debe llevar al usuario por un proceso de construcción de su vehículo. Primeramente, se deben de buscar los chasis disponibles y que cumplan con el presupuesto del piloto. En otras palabras, del dinero que el piloto tenía presupuestado, se necesita ver cuáles chasis están en el rango de precio aceptable para que el equipo del piloto lo pueda pagar y aún tener plata restante para las siguientes piezas. Luego, se devuelve una lista de chasis de los cuales el usuario puede elegir.

**Parte 4.B:** Comprar Chasis: Se compra el chasis, lo que le descuenta el precio al dinero que tiene el equipo del piloto elegido. A partir de este chasis, se comienza a construir el vehículo de carrera.

**Parte 5.B:** Posibles Combinaciones de Piezas: Primeramente, se necesitan buscar todas las piezas disponibles que cumplen con un requerimiento: Que sean de la misma marca que el chasis del vehículo de carrera recién comenzado a construir. En la lista de todas las piezas del programa, se filtran aquellas que son precisamente de la marca que manufacturó el chasis, y se devuelve una lista con dichas piezas. Una vez filtradas, se procede a calcular todas las posibles combinaciones de Alerones, Neumáticos, y Motores que puede tener el vehículo y que están dentro del rango del dinero que queda del presupuesto que tenía el piloto inicialmente para la construcción del vehículo de carrera. Se devuelve una lista con listas de las posibles combinaciones.

**Parte 6.B:** Lista Alerones para Comprar: Una vez se tengan todas las combinaciones posibles de Alerones, Neumáticos, y Motores que se pueden comprar con el dinero restante y de la marca asociada, se buscan en dicha lista de listas de combinaciones por los alerones, y se colocan en una lista que se le devuelve al usuario para su elección.

**Parte 7.B:** Posibles Combinaciones de Piezas: De manera análoga a partes anteriores, se debe hacer un cálculo de todas las posibles combinaciones de Alerones, Neumáticos, y Motores que se pueden colocar al vehículo de carrera. Esta vez, recibiendo la lista de combinaciones de partes anteriores, y añadiendo además el alerón que se eligió por el usuario, se filtran las combinaciones

por aquellas que contienen a dicho alerón, y esta vez se devuelve esa lista de lista de combinaciones.

**Parte 8.B:** Lista de Neumáticos para Comprar: De la lista de listas de combinaciones anterior, se buscan todas las piezas que corresponden a Neumáticos y se colocan en una lista que últimamente se devuelve al usuario para su decisión:

**Parte 9.B:** Posibles Combinaciones de Piezas: De manera análoga a partes anteriores, se debe hacer un cálculo de todas las posibles combinaciones de Alerones, Neumáticos, y Motores que se pueden colocar al vehículo de carrera. Esta vez, recibiendo la lista de combinaciones de partes anteriores, y añadiendo además los neumáticos que se eligieron por el usuario, se filtran las combinaciones por aquellas que contienen dichos neumáticos, y esta vez se devuelve esa lista de lista de combinaciones.

**Parte 10.B:** Lista de Neumáticos para Comprar: De la lista de listas de combinaciones anterior, se buscan todas las piezas que corresponden a Motores y se colocan en una lista que finalmente se le muestra al usuario para que escoja alguno.

## Union

**Parte 11: Cambio de Piezas:** Finalmente, con la combinación elegida de Alerón, Neumáticos y Motor que eligió el usuario, se deben cambiar las partes en el vehículo, lo que finalmente impacta en su velocidad y maniobrabilidad, cosas que afectan el cómo se comporta durante las carreras.

**Parte 12: Total de la Compra y Descuento:** Luego, se debe hacer el costeo de lo que se compró y ver si los patrocinadores del equipo les gusta lo que el piloto hizo con el dinero que ellos colocaron. Por cada pieza comprada, se hace una suma con el dinero y se verifica si a los patrocinadores les gusta. Si finalmente el resultado es de su gusto, se le hará un descuento a la compra final.

## **Resultados en Consola**

Linea A

La primera funcionalidad del programa implica la selección de pilotos que participarán en campeonatos previamente organizados. El programa permite identificar los campeonatos disponibles y, a partir de estos, determinar cuáles pilotos han sido escogidos por el usuario. Se presenta una lista de pilotos disponibles para que el usuario realice su elección.

Una vez que el usuario ha seleccionado un piloto, el programa busca y muestra los vehículos de competición asociados a dicho piloto. El usuario puede explorar estos vehículos, identificando cuáles están disponibles para su personalización.

Estos son los vehiculos disponibles para Joe Leonard					
VEHICULO					
NOMBRE	VELOCIDAD	ALERON	MOTOR	NEUMATICOS	GASOLINA
SF21 Ferrari	245.0	OK	OK	OK	100
Elige un vehiculo					
1					

Si el piloto ya tiene un vehículo de carrera, el usuario puede optar por modificar las piezas existentes. En este caso, el proceso comienza filtrando las piezas compatibles con el chasis del vehículo. Luego, se calculan todas las combinaciones posibles de alerones, neumáticos y motores que se ajustan al presupuesto del piloto. Estas combinaciones se presentan al usuario para su elección.

En esta etapa, el usuario elige los alerones que desea instalar en el vehículo. Selecciona entre las combinaciones previamente calculadas, o puede optar por no cambiar el alerón si está satisfecho con el existente. De manera similar, el usuario selecciona los neumáticos que se adaptan a su estrategia de carrera. Nuevamente, puede optar por mantener los neumáticos actuales si así lo prefiere. El usuario elige el motor para el vehículo. La elección se realiza a partir de las combinaciones de motores disponibles y puede mantener el motor existente si lo prefiere.

Quieres cambiar el aleron?					
Y/N					
Por favor, escribe Y o N					
y					
Estos son los alerones disponibles para Joe Leonard de acuerdo a su presupuesto					
PIEZAS					
OPCION	NOMBRE	MANIOBRABILIDAD	PRECIO	VELOCIDAD ADICIONAL	
1	Scuderia AeroMaster	+0.35	857.92\$	+4.44	
2	TurboWing RedFire	+0.22	900.03\$	+7.98	
3	AeroFlow Thunderbolt	+0.16	80.28\$	+0.48	
4	Fireblade AeroX	+0.35	69.35\$	+13.31	
5	HyperAero Flame	+0.14	276.22\$	+1.54	
6	ThunderWing Inferno	+0.13	972.0\$	+15.79	
7	Firestorm AeroTech	+0.24	697.36\$	+13.83	
8	TurboFlare Maxima	+0.22	626.6\$	+4.72	
9	FireRider AeroBlitz	+0.37	229.34\$	+13.18	
10	AeroFury RedFusion	+0.35	392.43\$	+0.9	
Elige un aleron					
4					
Quieres cambiar los neumaticos?					
Y/N					
Por favor, escribe Y o N					
n					
Quieres cambiar el motor?					
Y/N					
y					
Estos son los motores disponibles para Joe Leonard de acuerdo a su presupuesto					
PIEZAS					
OPCION	NOMBRE	MANIOBRABILIDAD	PRECIO	VELOCIDAD ADICIONAL	
1	FireBoost ThunderMax	+0.29	479.46\$	+0.54	
2	TurboFlame InfernoX	+0.1	88.03\$	+1.51	
3	AeroPower BlazeForce	+0.39	386.08\$	+6.17	
4	ThunderDrive FireStorm	+0.33	375.6\$	+10.66	
5	FirePulse FlameX	+0.18	644.69\$	+3.24	
6	HyperFlame InfernoStorm	+0.2	667.49\$	+0.46	
7	FireJet ThunderX	+0.23	426.28\$	+1.48	
8	TurboInferno BlazeRider	+0.17	632.51\$	+2.25	
9	FireTech ThunderBlitz	+0.34	575.58\$	+16.03	
10	TurboFusion BlazeMaster	+0.21	232.35\$	+8.09	
Elige un motor					
6					

Luego de realizar todas las elecciones, el programa calcula el costo total de las piezas seleccionadas. Además, se evalúa si los patrocinadores del piloto están satisfechos con las decisiones tomadas por el usuario. Si los patrocinadores están contentos, se aplica un descuento en la compra final.

Has impresionado a los proveedores  
Les han hecho un descuento del 22.405354392931915% debido a tus habilidades y el dinero del equipo  
El vehículo ha sido configurado

Este es tu vehículo personalizado

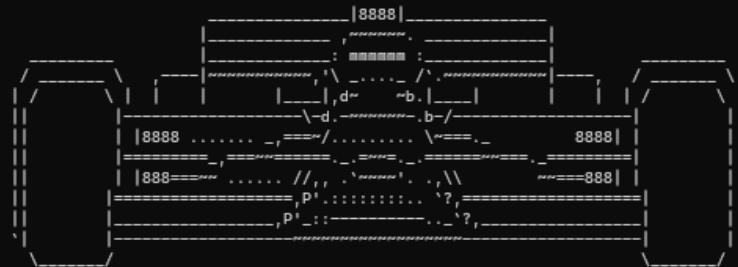
STATS ACTUALES

PILOTO	Joe Leonard
VELOCIDAD	245.46
GASOLINA	100
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

### Línea B

primera funcionalidad del programa implica la selección de pilotos que participarán en campeonatos previamente organizados. El programa permite identificar los campeonatos disponibles y, a partir de estos, determinar cuáles pilotos han sido escogidos por el usuario. Se presenta una lista de pilotos disponibles para que el usuario realice su elección.

Es momento de tunear tu vehículo de carreras. Primero, veamos a qué piloto le vas a personalizar el vehículo



De acuerdo a los campeonatos desbloqueados, están disponibles los siguientes pilotos

MERCEDES-AMG PETRONAS FORMULA ONE TEAM

OPCIÓN	NOMBRE	HABILIDAD
1	Pat O'Connor	0.23
2	Joe Leonard	0.23
3	Al Miller	0.39

Elige un piloto

1

No hay vehículos asociados a Pat O'Connor

Tienes que comprar un chasis y configurar tu vehículo, pulsa enter para continuar

Una vez que el usuario ha seleccionado un piloto, el programa busca y muestra los vehículos de competición asociados a dicho piloto. El usuario puede explorar estos vehículos, identificando cuáles están disponibles para su personalización.

Si el piloto no tiene un vehículo o el usuario desea construir uno completamente nuevo, se inicia el proceso de construcción. Primero, se selecciona un chasis disponible dentro del presupuesto del piloto.

1  
No hay vehículos asociados a Pat O'Connor  
Tienes que comprar un chasis y configurar tu vehículo, pulsa enter para continuar

Estos son los chasis disponibles para Pat O'Connor de acuerdo a su presupuesto

CHASIS				
OPCIÓN	MARCA	MODELO	VELOCIDAD	PRECIO
1	Mercedes	W12	218.0	48737.35
2	Red Bull Racing	RB16B	249.0	120915.27
3	Ferrari	SF21	208.0	26216.67
4	McLaren	MCL35M	269.0	5818.57
5	Aston Martin	AMR21	245.0	106006.08
6	Alpine	A521	200.0	90064.74
7	AlphaTauri	AT02	219.0	6254.04
8	Williams	FW43B	249.0	108043.56
9	Alfa Romeo	C41	209.0	27059.89
10	Haas	VF-21	244.0	32401.71
11	Mercedes	W12	207.0	27137.25
12	Red Bull Racing	RB16B	232.0	76632.15
13	Ferrari	SF21	212.0	28554.99
14	McLaren	MCL35M	200.0	16895.3
15	Aston Martin	AMR21	203.0	71300.61
16	Alpine	A521	212.0	82005.72
17	AlphaTauri	AT02	203.0	75247.99
18	Williams	FW43B	205.0	16817.17
19	Alfa Romeo	C41	202.0	102067.42
20	Haas	VF-21	211.0	26294.83
21	Mercedes	W12	215.0	74183.61
22	Red Bull Racing	RB16B	230.0	109815.35
23	Ferrari	SF21	244.0	49488.56
24	McLaren	MCL35M	243.0	85358.73
25	Aston Martin	AMR21	217.0	83063.64
26	Alpine	A521	226.0	69584.84
27	AlphaTauri	AT02	240.0	122262.26
28	Alfa Romeo	C41	239.0	15998.74
29	Haas	VF-21	245.0	15264.42
30	Mercedes	W12	245.0	9445.84
31	Red Bull Racing	RB16B	217.0	74638.82
32	Ferrari	SF21	245.0	121505.5
33	McLaren	MCL35M	210.0	90963.68
34	Aston Martin	AMR21	228.0	43883.19
35	Alpine	A521	233.0	87232.59
36	AlphaTauri	AT02	244.0	83179.31
37	Williams	FW43B	211.0	28013.75
38	Alfa Romeo	C41	227.0	31974.55
39	Haas	VF-21	236.0	31515.85
40	Haas	VF-21	236.0	31515.85
41	Ferrari	SF21	245.0	121505.5

Una vez elegido el chasis, se procede a construir el vehículo de carrera. El usuario selecciona las piezas compatibles con el chasis, incluyendo alerones, neumáticos y motores.

Elige un chasis

10

Estos son los alerones disponibles para Pat O'Connor de acuerdo a su presupuesto y de la marca Haas

PIEZAS

OPCION	NOMBRE	MANIOBRABILIDAD	PRECIO	VELOCIDAD ADICIONAL
1	AeroMaster HaasFlow	+0.35	963.13\$	+10.42
2	TurboWing VelocityStorm	+0.12	313.46\$	+16.47
3	SkyRider AeroBolt	+0.4	564.27\$	+18.65
4	AeroDynamics StormFlow	+0.26	712.49\$	+19.52
5	HyperWing ThunderBolt	+0.29	883.9\$	+15.82
6	AeroJet BoltMaster	+0.28	832.24\$	+6.16
7	TurboFlare HaasX	+0.13	139.55\$	+18.07
8	AeroX HaasBlitz	+0.31	602.64\$	+18.14
9	SkyForce AeroFury	+0.11	805.18\$	+18.34
10	TurboWing VelocityWave	+0.31	311.28\$	+7.05

Elige un aleron

8

Estas son los neumaticos disponibles para Pat O'Connor de acuerdo a su presupuesto y de la marca Haas

PIEZAS

OPCION	NOMBRE	MANIOBRABILIDAD	PRECIO	VELOCIDAD ADICIONAL
1	AeroGlide HaasSpeed	+0.12	802.83\$	+14.37
2	GripMaster StormVortex	+0.22	509.58\$	+19.98
3	TurboTread HaasTech	+0.12	411.14\$	+5.85
4	TrackThriller HaasBlitz	+0.11	143.25\$	+18.13
5	SpeedDive StormGlide	+0.16	263.65\$	+15.87
6	AeroWheel BoltMaster	+0.4	973.18\$	+3.36
7	SuperGrip HaasMaxima	+0.14	266.18\$	+18.98
8	TurboGlide StormTech	+0.12	76.36\$	+15.57
9	MegaTraction HaasBlade	+0.36	960.42\$	+9.62
10	SpeedBlitz HaasStormX	+0.13	842.65\$	+17.51

Elige un neumatico

10

Estos son los motores disponibles para Pat O'Connor de acuerdo a su presupuesto de la marca Haas

PIEZAS

OPCION	NOMBRE	MANIOBRABILIDAD	PRECIO	VELOCIDAD ADICIONAL
1	TurboThunder HaasMaster	+0.27	393.91\$	+11.48
2	PowerBeast VelocityJet	+0.15	487.93\$	+3.36
3	NitroCharger AeroBolt	+0.35	283.31\$	+5.79
4	TurboBoost HaasBlitz	+0.4	337.82\$	+14.41
5	ThunderDrive StormFlow	+0.17	472.9\$	+0.62
6	HyperVelocity HaasJet	+0.11	840.39\$	+13.01
7	TurboJet BoltX	+0.33	125.4\$	+0.1
8	PowerPulse HaasTech	+0.16	732.9\$	+3.73
9	TurboDrive StormBlitz	+0.38	236.6\$	+18.58
10	RocketForce HaasRider	+0.21	731.71\$	+4.75

Elige un motor

5

Tu equipo esta haciendo la negociacion con los proveedores...

Luego de realizar todas las elecciones, el programa calcula el costo total de las piezas seleccionadas. Además, se evalúa si los patrocinadores del piloto están satisfechos con las decisiones tomadas por el usuario. Si los patrocinadores están contentos, se aplica un descuento en la compra final.

Has impresionado a los proveedores  
Les han hecho un descuento del 6.69% debido a tus habilidades y el dinero del equipo  
Tu equipo ha comprado: AeroX HaasBlitz, SpeedBlitz HaasStormX, ThunderDrive StormFlow  
El vehículo ha sido configurado

Este es tu vehículo personalizado

STATS ACTUALES

PILOTO	Pat O'Connor
VELOCIDAD	244.62
GASOLINA	100
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

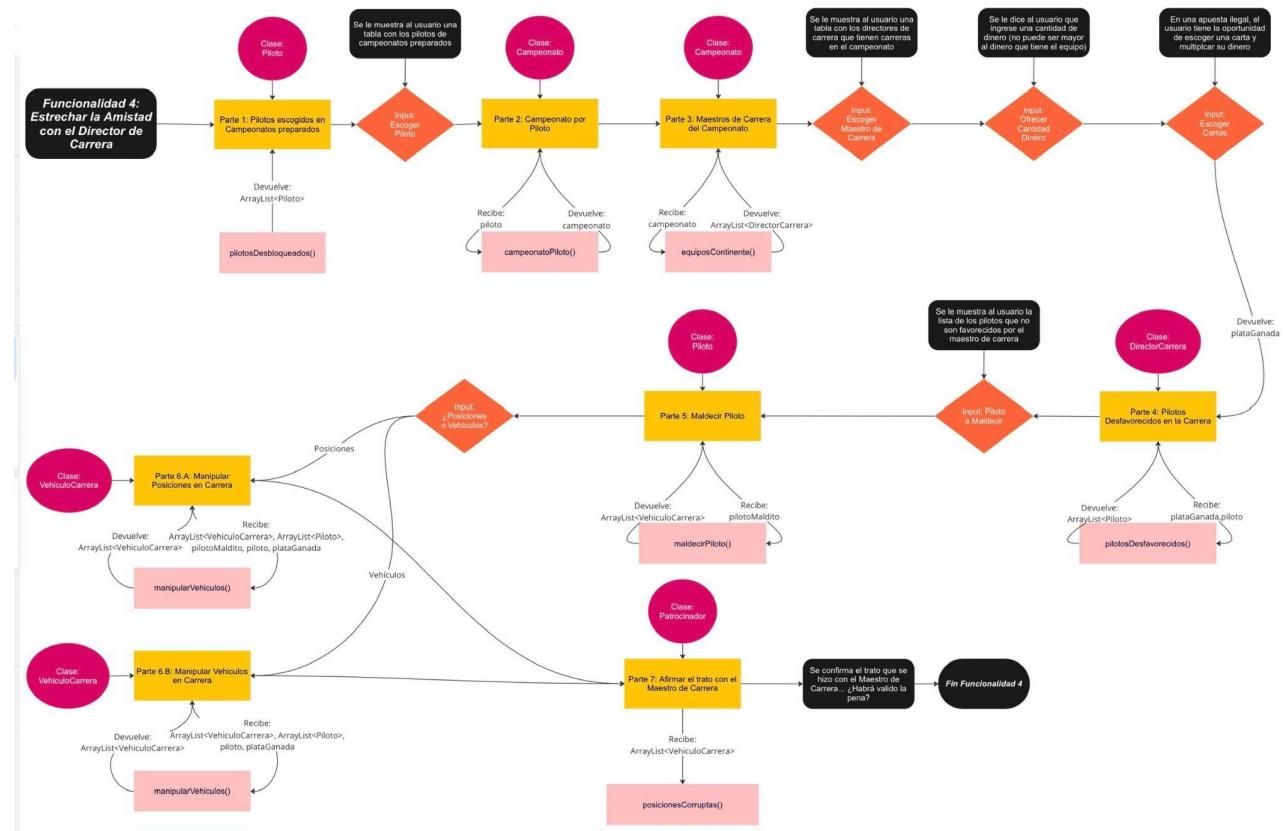
#### Funcionalidad 4: Corrupción en al Carrera o “Forjar Alianza con el Maestro de Carreras”

En esta parte, el programa inicia buscando campeonatos previamente organizados en los cuales se han planificado calendarios de carreras. Posteriormente, se identifican los pilotos elegidos por el usuario para personalizar, y se establece una interacción entre las clases "Campeonato" y "Piloto" para presentar al usuario una lista de pilotos disponibles dentro de los campeonatos seleccionados. Este proceso se basa en la comunicación y colaboración de objetos, donde la clase "Campeonato" proporciona información a la clase "Piloto," permitiendo al usuario elegir entre los pilotos relacionados con los campeonatos disponibles.

##### Objetos que Intervienen

- Piloto: pilotosDesbloqueados(), maldecirPiloto()
- Campeonato: campeonatoPiloto(), equiposContinente()
- DirectorCarrera: pilotosDesfavorecidos()
- VehiculoCarrera: manipularVehiculos()
- Patrocinador: posicionesCorruptas()

## **Secuencia del Proceso**



## **Explicación**

**Parte 1:** Pilotos Escogidos en Campeonatos Preparados: Primeramente, necesitamos saber qué piloto necesita “estrechar el lazo de amistad” con el director de carrera. Por ello, primeramente, se necesitan saber los campeonatos para los cuales ya se ha planificado el calendario de carreras y ya los pilotos tienen vehículos de carrera construidos. Una vez se tengan dichos campeonatos, ahora se necesita saber cuáles son los pilotos que el usuario escogió para personificar. Luego, se devuelve una lista con dichos pilotos para que el usuario pueda elegir entre ellos.

**Parte 2:** Campeonatos por Piloto: Luego, se necesita el campeonato en el cual el piloto es elegido para ser personificado por el usuario. Se hace una búsqueda en los campeonatos disponibles, y se mira si en los pilotos que fueron seleccionados por el usuario, está justamente el piloto que se acaba de elegir.

**Parte 3:** Maestros de Carrera del Campeonato: De acuerdo al campeonato elegido, se buscan los directores de carrera de las carreras que están planificadas para el campeonato, que por motivaciones de ambientación, en esta funcionalidad se les referirá como “Maestros de Carrera”.

**Parte 4: Pilotos Desfavorecidos en la Carrera:** Primeramente, el usuario, después de haber elegido algún Maestro de Carrera, se le ofrece la oportunidad de “incentivar” al Maestro elegido, dado que este le cuenta que hay cierto problema de financiamiento en la carrera. Una vez dado un incentivo, el usuario tiene la posibilidad de multiplicar ese incentivo en una apuesta ilegal, donde puede escoger varias cartas entre una baraja de cartas, y ver si escogió la correcta. Luego, con esa cantidad de dinero, se hace un filtro en la lista de pilotos que corren en el campeonato, y se buscan aquellos los cuales su habilidad se compara con la del usuario, que su valor contrato es menor que la cantidad de dinero que resultó de la apuesta ilegal que hizo con el Maestro de Carrera y sobre todo, que no sean de los favoritos del director. Se devuelve una lista con dichos pilotos.

**Parte 5: Maldecir Piloto:** De la lista de los pilotos que están desfavorecidos por el Maestro de Carrera, el usuario escoge aquel que quiere maldecir. Si la cantidad de dinero que ganó es absolutamente mayor que el valor del contrato del piloto con su equipo, su habilidad se reducirá, pero, si no lo es, entonces se reducirá en una menor cantidad, o incluso, puede que no se reduzca y en su lugar se sancione al piloto que está negociando con el Maestro de Carrera.

**Parte 6.A:** Manipular Posiciones en Carrera: Si el usuario, una vez es preguntado si desea manipular las posiciones o los vehículos, decide manipular las posiciones, entonces, se buscan los vehículos que tienen pilotos en la lista de pilotos del campeonato, y, para todos los vehículos que no

son del piloto elegido por el usuario, se colocan más atrás al empezar la carrera, especialmente si se trata del vehículo de carrera del piloto maldito, y para el vehículo del usuario, se coloca más adelante.

**Parte 6.B:** Manipular Vehículos en la Carrera: Si el usuario decide, en su lugar, manipular los vehículos en la carrera, entonces, se hace la misma búsqueda, filtrando los vehículos de carrera por sus pilotos. Sin embargo, en esta ocasión, lo que se hace es manipular los vehículos de manera tal que la velocidad que tienen se ve reducida, en caso de que el vehículo le pertenezca a un piloto que no es el del usuario, o aumentada, en el caso de que sea el vehículo del usuario.

**Parte 7:** Afirmar el Trato con el Maestro de Carrera: Finalmente, se recibe una confirmación por parte del Maestro de Carrera asegurándole al usuario que el trato se ha afianzado, lo cual coloca los cambios hechos en una lista de vehículos del Maestro que se usa a la hora de comenzar las carreras.

### **Resultados en Consola**

Se presenta al usuario una lista de los campeonatos que ya han sido planificados, junto con los pilotos que tienen vehículos de carrera construidos. El usuario elige uno de estos pilotos para personalizar.

Así que decidiste forjar una alianza con el Maestro de Carreras. Esperamos que no te arrepientes...

Primero, debemos escoger que piloto desea formar una amistad con el Maestro de Carreras. De acuerdo a los campeonatos desbloqueados, están disponibles los siguientes pilotos

#### MERCEDES-AMG PETRONAS FORMULA ONE TEAM

OPCIÓN	NOMBRE	HABILIDAD
1	Pat O'Connor	0.23
2	Joe Leonard	0.23
3	Al Miller	0.39

Elige un piloto

1

Una vez seleccionado el piloto, se le muestra al usuario una lista de campeonatos disponibles en los cuales el piloto puede participar. El usuario elige uno de estos campeonatos para continuar.

En esta etapa, se presentan los "Maestros de Carrera" disponibles para el campeonato elegido. El usuario selecciona un Maestro de Carrera que dirigirá las carreras en el campeonato.

De las carreras del campeonato del piloto elegido, están los siguientes Maestros de Carrera

#### DIRECTORES

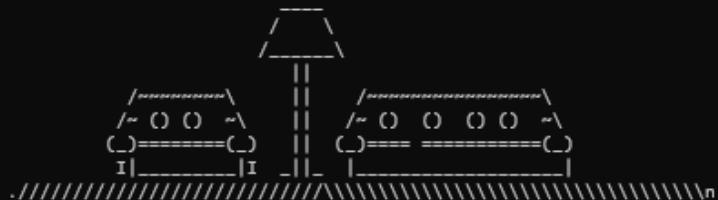
OPCIÓN	NOMBRE	PAÍS
1	Charlie Whiting	Australia
2	Jean-Pierre Nicolas	Canada

Elige un maestro de carrera

1

El usuario tiene la opción de incentivar al Maestro de Carrera para resolver problemas financieros en la carrera. También se le ofrece la oportunidad de apostar ilegalmente, lo que podría generar más dinero para incentivar al Maestro de Carrera.

Al acercarse al Maestro de Carrera, te habla de ciertos 'problemas economicos' que lo tienen pensando...



Quizas darle un 'incentivo' pueda llamar su atencion  
Ofrece una cantidad de dinero (Tu equipo tiene 22672)  
2000

En este paso, el usuario elige un piloto desfavorecido por el Maestro de Carrera y decide maldecirlo. La efectividad de la maldición depende de la cantidad de dinero ganada en la apuesta ilegal.

Llegan a un lugar con poca luz, te invita a sentarte, y pronto, tienes 25 cartas delante tuyo

A. --.	B. --.	C. --.	D. --.	E. --.	F. --.	G. --.	H. --.	I. --.
(\vee)	:O:	:\wedge:	:\wedge:	(\vee)	:O:	:\wedge:	:\wedge:	(\vee)
:\vee:	OO	:\vee:	(\_)	:\vee:	OO	:\vee:	(\_)	:\vee:
'---'A	'---'B	'---'C	'---'D	'---'E	'---'F	'---'G	'---'H	'---'I
J. --.	K. --.	L. --.	M. --.	N. --.	O. --.	P. --.	Q. --.	R. --.
:O:	:\wedge:	:\wedge:	(\vee)	:O:	:\wedge:	:\wedge:	(\vee)	:O:
OO	:\vee:	(\_)	:\vee:	OO	:\vee:	(\_)	:\vee:	OO
'---'J	'---'K	'---'L	'---'M	'---'N	'---'O	'---'P	'---'Q	'---'R
S. --.	T. --.	U. --.	V. --.	W. --.	X. --.	Y. --.	Z. --.	
:\wedge:	:\wedge:	(\vee)	:O:	:\wedge:	:\wedge:	(\vee)	:O:	
:\vee:	(\_)	:\wedge:	OO	:\vee:	(\_)	:\wedge:	OO	
'---'S	'---'T	'---'U	'---'V	'---'W	'---'X	'---'Y	'---'Z	

El Maestro de Carrera te dice que elijas una de ellas (elige un numero del 1 al 25)

1

Te has equivocado. Poco a poco vas perdiendo el dinero que ofreciste~

Intentalo de nuevo

12

Te has equivocado. Poco a poco vas perdiendo el dinero que ofreciste~

Intentalo de nuevo

8

Te has equivocado. Poco a poco vas perdiendo el dinero que ofreciste~

Intentalo de nuevo

6

Te has equivocado. Poco a poco vas perdiendo el dinero que ofreciste~

Intentalo de nuevo

1

Esa carta ya fue escogida. Elige otra

5

Te has equivocado. Poco a poco vas perdiendo el dinero que ofreciste~

Intentalo de nuevo

1

Esa carta ya fue escogida. Elige otra

2

Te has equivocado. Poco a poco vas perdiendo el dinero que ofreciste~

Intentalo de nuevo

18

Te has quedado sin intentos. Has perdido la mitad de dinero que ofreciste. ~Mala suerte~

El dinero que tienes para negociar con el Maestro de Carrera es 1000.0\$

Pronto, te muestra una lista de los pilotos que esta dispuesto a 'castigar'.

PILOTOS

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Pierluigi Martini	0.38
2	Rodger Ward	0.35
3	Michele Alboreto	0.31
4	Eddie Irvine	0.4
5	Oscar Gonzalez	0.21
6	Henri Pescarolo	0.26
7	Antonio Giovinazzi	0.23
8	Greg Weld	0.38

Vamos, elige uno!

Decidiste maldecir a Pierluigi Martini

{ }  
k,  
/ 'Y'  
{ \_-K\_- /  
'/\_-L\_- /  
/ ' / \\_ }  
/ ' / -ART BY ZEUS-

PV 70116

Has fallado en maldecir al piloto porque tenias poco dinero para negociar!  
El Maestro de Carrera te ha sancionado~

Si el usuario opta por manipular las posiciones en la carrera, se presentan los vehículos de todos los pilotos en el campeonato. El usuario puede cambiar la posición inicial de los vehículos, especialmente el suyo propio, para influir en el resultado de la carrera.

En lugar de cambiar las posiciones, el usuario puede elegir manipular los vehículos en la carrera. Puede disminuir o aumentar la velocidad de los vehículos, dependiendo de si pertenecen a otros pilotos o al usuario.

En la última pantalla, el Maestro de Carrera confirma el trato con el usuario, asegurando que los cambios realizados se implementarán en el campeonato.

```
El maestro de Carrera te da una ultima eleccion:  
1. Manipular para cambiar las posiciones de la carrera  
2. Manipular tu vehiculo de carreras  
1
```

```
El Maestro de Carrera te avisa que 'puede que comiences mas adelante, y los otros, mas atras'...
```

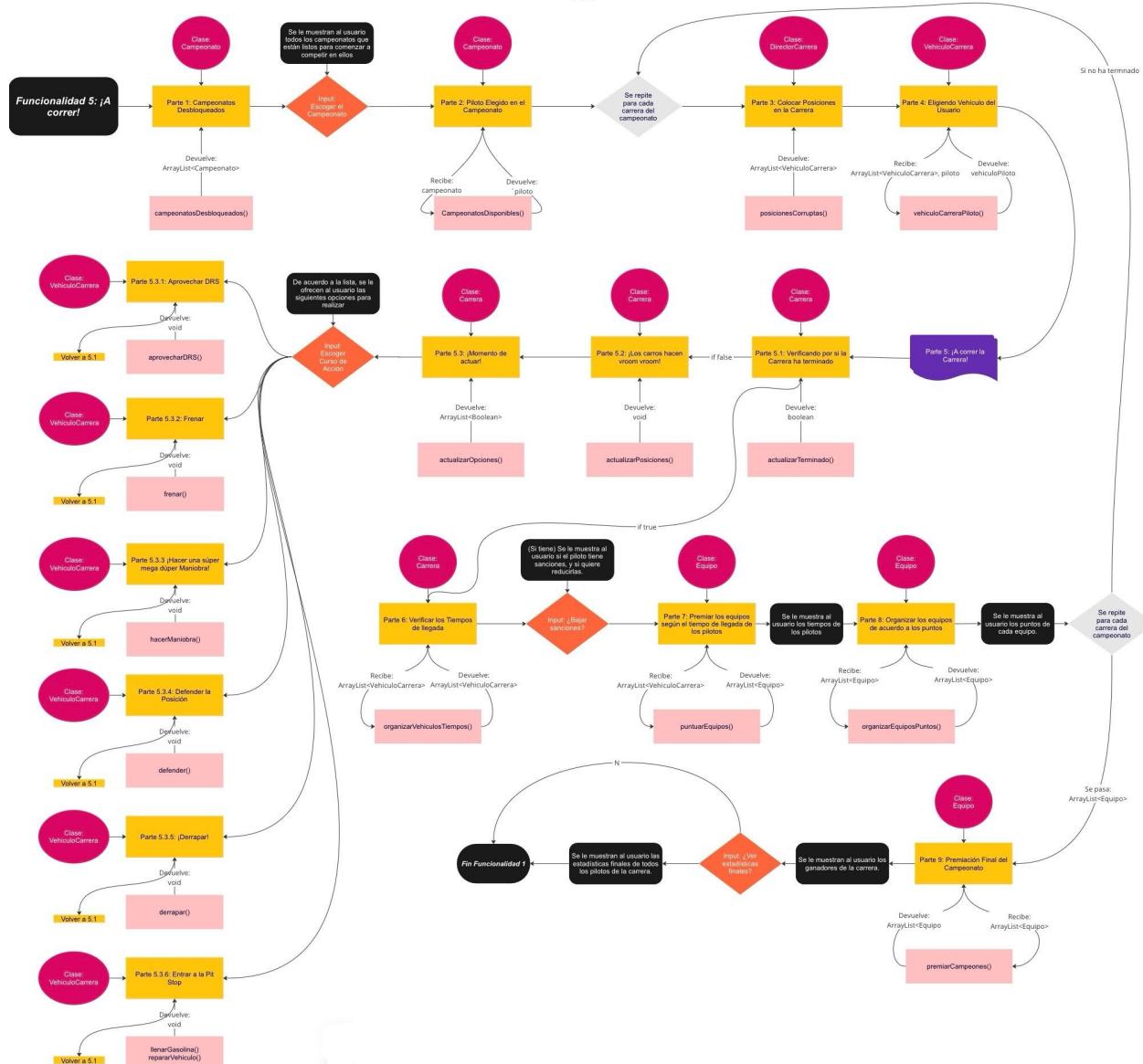
## Funcionalidad 5: Simulación de Grand Prix y Fin Campeonato

El programa se inicia buscando campeonatos disponibles que cumplen con requisitos específicos, como la presencia de equipos y pilotos, un calendario de carreras definido y vehículos construidos por los pilotos. Una vez que el usuario selecciona un campeonato, se busca y muestra al piloto que el usuario eligió al organizar el campeonato. Luego, se inicia un ciclo de carreras que abarca desde la asignación de posiciones iniciales de los vehículos hasta la premiación final del campeonato. Durante cada carrera, el usuario puede tomar decisiones como el piloto del vehículo, influenciando el resultado. Al final de cada carrera, se premian los equipos según su rendimiento, se organizan en función de los puntos acumulados y se realiza una premiación final del campeonato, que incluye la distribución de premios a los equipos ganadores y patrocinadores, así como el crecimiento de habilidades de los pilotos.

### Objetos que Intervienen

- Campeonato:campeonatosDesbloqueados(), CampeonatosDisponibles()
- DirectorCarrera: posicionesCorruptas()
- VehiculoCarrera: vehiculoCarreraPiloto(), aprovecharDRS(), frenar(), hacerManiobra(), defender(), derrapar(), llenarGasolina(), repararVehiculo()
- Carrera: actualizarTerminado(), actualizarPosiciones(), actualizarOpciones(), organizarVehiculosTiempos()
- Equipo: premiarCampeones(), puntuarEquipos(), organizarEquiposPuntos()

## **Secuencia del Proceso**



## Funcionalidad 5

## ***Explicación***

**Parte 1: Campeonatos Desbloqueados:** Primeramente en esta funcionalidad, se deben buscar los campeonatos que están listos para realizarse. Para ello, los campeonatos deberían tener una lista de equipos y pilotos participantes, un calendario de carreras definido, y que todos los pilotos hayan construido un vehículo para correr. Aquellos campeonatos que tienen todas esas características, estarán marcados como disponibles, y se pasarán a una lista que luego se devuelve y se le muestra al usuario para hacer una elección.

**Parte 2:** Piloto Elegido en el Campeonato: Una vez el usuario escoja el campeonato que desea realizar, se debe buscar por el piloto que va a personificar durante esta funcionalidad, que corresponde aquel que eligió primeramente cuando organizó el campeonato. Esto retorna justamente dicho piloto.

Desde la parte 3 hasta la parte 8, se repite hasta que se hayan terminados todas las carreras que estaban planificadas para el campeonato.

**Parte 3:** Colocar Posiciones en la Carrera: Primero, se deben colocar en la carrera las posiciones en las que empiezan los vehículos de carrera de los pilotos que van a correr. Esto es decisión del director de la carrera que se está llevando a cabo, entonces, si tiene unas posiciones específicas, las coloca personalmente, y si no, simplemente coloca los vehículos en un orden arbitrario.

**Parte 4:** Eligiendo el Vehículo del Usuario: En esta parte, se busca cuál es el vehículo que le corresponde al usuario. Para ello se hace una búsqueda en la lista de posiciones de la carrera, en busca de un vehículo que sea propiedad del piloto que eligió el usuario.

**Parte 5:** ¡A correr la Carrera! Comienza la carrera. La parte 5 se repite una y otra vez, y acaba cuando la Parte 5.1 devuelve verdadero.

**Parte 5.1:** Verificar si la carrera ha terminado: En esta parte del proceso de la carrera, se verifica si todos los vehículos ya terminaron la carrera. Si no lo han hecho, devuelve falso, pero si ocurre, devuelve verdadero y acaba la carrera.

**Parte 5.2:** ¡Los carros hacen vroom vroom!: En esta parte de la carrera, se actualizan las posiciones de todos los vehículos que están corriendo. En el caso de que una posición exceda la distancia total de la carrera, entonces se marca el vehículo como terminado.

**Parte 5.3:** ¡Momento de Actuar! Finalmente, se le deja al usuario elegir hacer una acción durante la carrera, personificando al piloto que está manejando el vehículo de carrera. A partir de un cálculo probabilístico, se devuelven qué opciones se le pueden mostrar y que puede realizar el usuario en ese momento. Sólo se puede elegir una de las acciones siguientes:

**Parte 5.3.1:** Aprovechar DRS: ¡El piloto decide aprovechar el DRS y comienza a acelerar! Tiene una probabilidad baja de chocarse.

**Parte 5.3.2:** Frenar: El piloto decide frenar y desacelerar, bajando la velocidad del vehículo. Esto no tiene consigo probabilidades de choque, sin embargo, existe la posibilidad de dañar las llantas.

**Parte 5.3.3** ¡Hacer una súper mega duper Maniobra!: El piloto decide intentar maniobrar con su vehículo. Tiene altas probabilidades de choque, sin embargo, en un intento exitoso, la velocidad sube exageradamente. Además, también existe la posibilidad de dañar alguna de las partes.

**Parte 5.3.4:** Defender la Posición: El piloto decide entonces no realizar una acción y continuar con su velocidad actual.

**Parte 5.3.5:** ¡Derrapar!: El piloto decide derrapar durante una curva. Tiene probabilidades medianas de choque, sin embargo, en un derrape exitoso, se aumenta altamente la velocidad. Además, también existe la posibilidad de dañar alguna de las partes.

**Parte 5.3.6:** Entrar a la Pit Stop: (Sólo disponible si la velocidad del vehículo es baja) El piloto decide entrar a la Pit Stop donde puede: 1. Rellenar la gasolina de su vehículo para evitar chocarse, y 2. Reparar las piezas dañadas del vehículo para retornar a su velocidad original.

**Parte 6:** Verificar por los Tiempos de Llegada: Una vez acabada la carrera en sí, se deben verificar las posiciones y los tiempos de llegada de los vehículos de carrera manejados por los pilotos a la línea de meta, luego, se organizan en una lista de acuerdo a ellos.

**Parte 7:** Premiar los equipos según el tiempo de llegada de los pilotos: Después de organizar los vehículos por los tiempos de llegada, y despues de preguntarle al usuario si quería reducir las sanciones asociadas al piloto, se puntúan a los pilotos según dicho orden de llegada a la línea de meta, y se puntúan y premian a los equipos, dándoles tanto puntos como dinero.

**Parte 8:** Organizar los equipos de acuerdo a los puntos: Luego, se organizan los equipos de acuerdo a los puntos que tienen, para luego, una vez acabadas todas las carreras, se enviarán a la siguiente parte.

**Parte 9:** Premiación Final del Campeonato: Según la lista organizada de los equipos competidores de acuerdo a los puntos, se procede a hacer la premiación final del campeonato. En esta, se distribuye el premio del campeonato a los equipos ganadores, y también a los patrocinadores que patrocinaban al equipo victorioso. Adicionalmente, aquellos pilotos que compitieron, gracias a la experiencia, obtienen habilidad, y aquellos que ganaron, también obtienen una victoria que se mostrará cada vez que ganen. Por último, el usuario tiene la opción de ver o no las estadísticas específicas del campeonato en general para cada equipo y piloto.

### **Resultados en Consola**

En esta pantalla, los usuarios pueden explorar los campeonatos disponibles. Se buscan campeonatos que cumplen con requisitos específicos, como tener equipos, pilotos, un calendario de carreras definido y vehículos construidos por los pilotos. Los campeonatos elegibles se muestran en una lista para que los usuarios elijan.

Decidiste comenzar a correr las carreras. Alla vamos!  
Primero, debes elegir que campeonato deseas.

CAMPEONATOS

OPCION	NOMBRE
1	Carrera de las Dunas
2	Circuito Europeo de Velocidad
3	Carrera en el Desierto de los Faraones

Elige tu campeonato, campeon:

2

Has elegido Circuito Europeo de Velocidad!

De acuerdo al campeonato que elejiste, el piloto con el que correras es: Joe Leonard  
Las carreras son las siguientes:

CALENDARIO DE CARRERAS

CARRERA	CIUDAD	FECHA	DIFICULTAD
Trofeo de Montecarlo	Montecarlo	14/6/2023	3
Trofeo de Monza	Monza	16/10/2023	1

Ahora, comenzaremos a correr todas las carreras del campeonato  
Comenzando la carrera: Trofeo de Montecarlo  
En sus marcas,  
Listos...



Estas pantallas representan el ciclo de las carreras en el campeonato. Se repiten hasta que se completen todas las carreras planificadas.

En esta etapa, se asignan las posiciones iniciales para los vehículos de carrera. La colocación puede ser determinada por el director de la carrera o de manera arbitraria si no se especifican posiciones.

Se busca y muestra el vehículo que pertenece al piloto seleccionado por el usuario al principio de la funcionalidad. Aquí se confirma el vehículo que representará el usuario.

La carrera comienza y se desarrolla a lo largo de varias subpantallas, que se repiten hasta que se determine si la carrera ha finalizado.

Se verifica si la carrera ha terminado. Si todos los vehículos han cruzado la línea de meta, se da por concluida la carrera.

En esta etapa, se actualizan las posiciones y la ubicación de los vehículos en la pista a medida que avanzan durante la carrera.

El usuario tiene la oportunidad de tomar decisiones durante la carrera como el piloto del vehículo. Se le presentan opciones, cada una con sus propias probabilidades y resultados.

Ahora, comenzaremos a correr todas las carreras del campeonato.  
Comenzando la carrera: Trofeo de Montecarlo  
En sus marcas,  
Listos...



La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehículo es el siguiente, presiona enter para continuar.

STATS ACTUALES

PILOTO	Joe Leonard
VELOCIDAD	245.46
GASOLINA	76
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar.

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Graham Hill	1
Sir Frank Williams	2
Carlos Reutemann	3
Joe Leonard	4
Bobby Marshman	5
Ludovico Scarfiotti	6
Alberto Ascari	7
Piero Taruffi	8
Nino Farina	9
Paul Russo	18

La distancia que has recorrido de la carrera es: 1963.68/36999.e

No ha terminado ningún conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS  
2. PISA EL FRENO ESTOY MU Y RAPIDO  
3. Hacer maniobra  
4. Defender Posicion  
5. DERRAPAR RAMA!!!!!!  
Debes frenar si quieres entrar a pits!  
>

Después de que la carrera ha finalizado, se verifican las posiciones y tiempos de llegada de los vehículos y se organizan en una lista.

Se otorgan puntos y premios a los equipos en función de su rendimiento en la carrera, y el usuario puede optar por reducir las sanciones asociadas a su piloto.

Se organizan los equipos en función de los puntos acumulados a lo largo del campeonato.

La carrera ha terminado!  
Los resultados de la carrera han sido los siguientes:

TABLA DE TIEMPOS

PILOTO	TIEMPO	POSICION
Joe Leonard	28.0 s	1
Graham Hill	32.0 s	2
Sir Frank Williams	32.0 s	3
Carlos Reutemann	32.0 s	4
Bobby Marshman	32.0 s	5
Ludovico Scarfiotti	33.0 s	6
Alberto Ascari	34.0 s	7
Piero Taruffi	35.0 s	8
Nino Farina	35.0 s	9
Paul Russo	36.0 s	10

Procederemos a puntuar a los equipos...

EQUIPOS

POSICION	NOMBRE	PUNTOS
1	Caterham F1 Team	0
2	Arrows Grand Prix International	0
3	Brawn GP Formula One Team	0
4	McLaren F1 Team	0

Comenzando la carrera: Trofeo de Monza

En sus marcas,  
Listos...

En la última pantalla, se realiza la premiación final del campeonato, distribuyendo premios a los equipos ganadores y patrocinadores. Los pilotos también obtienen experiencia y victorias, y el usuario puede optar por ver las estadísticas generales del campeonato.

Se han acabado todas las carreras!  
Es momento del gran final...

La premiacion del campeonato!, presiona enter para continuar



Nos complace presentarte, la puntuacion final de los equipos del campeonato!

EQUIPOS

POSICION	NOMBRE	PUNTOS
1	Caterham F1 Team	0
2	Arrows Grand Prix International	0
3	Brawn GP Formula One Team	0
4	McLaren F1 Team	0



jgs  
El equipo campeon es : Caterham F1 Team!!!

Y asi, las victorias de los pilotos campeones:

Deseas ver las estadisticas especificas del campeonato?

Escribe Y ? N

y

El equipo Caterham F1 Team ha quedado en la posicion 1!  
Para los pilotos del equipo Caterham F1 Team:

El equipo Arrows Grand Prix International ha quedado en la posicion 2!  
Para los pilotos del equipo Arrows Grand Prix International:

El equipo Brawn GP Formula One Team ha quedado en la posicion 3!  
Para los pilotos del equipo Brawn GP Formula One Team:

El equipo McLaren F1 Team ha quedado en la posicion 4!  
Para los pilotos del equipo McLaren F1 Team:

El campeonato Circuito Europeo de Velocidad se da por terminado

## **Manual de Usuario (Versión no Lineal)**

Este Manual de Usuario de la versión no lineal de nuestro programa tiene como objetivo proporcionar una guía detallada para el uso de todas las funcionalidades disponibles. A pesar de que las funcionalidades del programa suelen ejecutarse de manera cronológica, hemos diseñado campeonatos por defecto que incluyen todos sus objetos para permitir la ejecución de las funcionalidades de manera no lineal.

## **Funcionalidad 1: Preparar campeonato de la FIA**

## Empezando desde la funcionalidad 1.

Aqui se eligen todas la opciones mostradas, los inputs son numeros enteros en el rango que digan las opciones. Este es un ejemplo de como podrian ser los inputs:

Estos son los campeonatos disponibles en el continente Africa  
Elige un campeonato

CAMPEONATOS

OPCION	NOMBRE
1	Carrera de las Dunas
2	Campeonato de las Arenas Rojas
3	Carrera en el Sahara
4	Rally del Desierto
5	Carrera de las Arenas Blancas
6	Carrera Saharaui
7	Carrera de las Dunas Doradas
8	Gran Rally del Sahara
9	Carrera en el Desierto de los Faraones
10	Campeonato de las Arenas

2

Has elegido Campeonato de las Arenas Rojas

Estos son los equipos que tienen sede en alguna ciudad del continente Africa y que no estan en otro campeonato

EQUIPOS

OPCION	NOMBRE
1	Red Bull Racing
2	Scuderia Ferrari
3	McLaren F1 Team
4	Aston Martin Cognizant Formula One Team
5	Alpine F1 Team
6	Scuderia AlphaTauri
7	Alfa Romeo Racing
8	Williams Racing
9	Haas F1 Team
10	Racing Point F1 Team
11	Lotus F1 Team
12	Renault F1 Team
13	BMW Sauber F1 Team
14	Caterham F1 Team
15	Marussia F1 Team
16	Virgin Racing
17	HRT Formula 1 Team
18	Minardi F1 Team
19	Arrows Grand Prix International
20	Sauber
21	Ligier

Elige un equipo

2

Has elegido Scuderia Ferrari

Estos son los equipos que competiran en el campeonato, presiona enter para continuar

EQUIPOS

OPCION	NOMBRE
1	Scuderia Ferrari
2	HRT Formula 1 Team
3	Alpine F1 Team
4	Caterham F1 Team
5	BMW Sauber F1 Team

Mira los Pilotos de tu Escuderia

SCUDERIA FERRARI

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Umberto Maglioli	0.17
2	James Hunt	0.16
3	Michael Andretti	0.29
4	Sir Frank Williams	0.21
5	Cesare Perdisa	0.14
6	Chuck Stevenson	0.2
7	Bob Mathouser	0.21
8	Brian Redman	0.18
9	Dempsey Wilson	0.2
10	Paul Russo	0.16

Elige tu piloto

2

Has elegido James Hunt

Elige a tu companero de equipo

SCUDERIA FERRARI

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Umberto Maglioli	0.17
2	Michael Andretti	0.29
3	Sir Frank Williams	0.21
4	Cesare Perdisa	0.14
5	Chuck Stevenson	0.2
6	Bob Mathouser	0.21
7	Brian Redman	0.18
8	Dempsey Wilson	0.2
9	Paul Russo	0.16

1

Has elegido Umberto Maglioli

Quieres elegir los pilotos de equipos contrincantes?

Por favor, escribe Y o N

y

Mira los Pilotos de la Escuderia HRT Formula 1 Team

HRT FORMULA 1 TEAM

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Bobby Marshman	0.21
2	Jim McWithey	0.15
3	Hector Rebaque	0.1
4	Chuck Arnold	0.15
5	Alan Jones	0.1

Elige un piloto

3

Has elegido Hector Rebaque

HRT FORMULA 1 TEAM

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Bobby Marshman	0.21
2	Jim McWithey	0.15
3	Chuck Arnold	0.15
4	Alan Jones	0.1

Elige a el companero de equipo

4

Has elegido Alan Jones

Mira los Pilotos de la Escuderia Alpine F1 Team

ALPINE F1 TEAM

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Jimmy Bryan	0.19
2	Pat Flaherty	0.26
3	Patrick Depailler	0.22
4	Rubens Barrichello	0.18
5	Charles Leclerc	0.16
6	Jim Rathmann	0.28
7	Harry Schell	0.24
8	Eddie Russo	0.14
9	Richie Ginther	0.2
10	Eddie Sachs	0.24

Elige un piloto

1

Has elegido Jimmy Bryan

---

ALPINE F1 TEAM

---

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Pat Flaherty	0.26
2	Patrick Depailler	0.22
3	Rubens Barrichello	0.18
4	Charles Leclerc	0.16
5	Jim Rathmann	0.28
6	Harry Schell	0.24
7	Eddie Russo	0.14
8	Richie Ginther	0.2
9	Eddie Sachs	0.24

---

Elige a el companero de equipo

4

Has elegido Charles Leclerc

Mira los Pilotos de la Escuderia Caterham F1 Team

---

CATERHAM F1 TEAM

---

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Alberto Ascari	0.27
2	Cliff Griffith	0.14
3	Cesar Baldaccini	0.14
4	Jean Alesi	0.22
5	Philippe Etancelin	0.29

---

Elige un piloto

4

Has elegido Jean Alesi

CATERHAM F1 TEAM

---

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Alberto Ascari	0.27
2	Cliff Griffith	0.14
3	Cesar Baldaccini	0.14
4	Philippe Etancelin	0.29

---

Elige a el companero de equipo

1

Has elegido Alberto Ascari

Mira los Pilotos de la Escuderia BMW Sauber F1 Team

-----  
BMW SAUBER F1 TEAM

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Gerhard Mitter	0.29
2	Chuck Rodee	0.16
3	Art Pollard	0.23
4	Henry Banks	0.28
5	David Coulthard	0.19

Elige un piloto

2

Has elegido Chuck Rodee

-----  
BMW SAUBER F1 TEAM

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Gerhard Mitter	0.29
2	Art Pollard	0.23
3	Henry Banks	0.28
4	David Coulthard	0.19

Elige a el companero de equipo

4

Has elegido David Coulthard

Estos son los patrocinadores que pueden patrocinar a James Hunt

PATROCINADORES

OPCION	NOMBRE	DINERO
1	Rolex	645272000000\$
2	Heineken	27753\$
3	Emirates	28006\$
4	DHL	114016800\$
5	Petronas	26103\$
6	Santander	24578\$
7	Red Bull	22742\$
8	Shell	2714653750000000\$
9	Honda	688424250000\$
10	Acer	624354250000\$
11	Cisco	23550\$
12	TotalEnergies	92233720368547760\$
13	Cognizant	718008000000\$
14	BWT (Best Water Technology)	107443650\$
15	Rich Energy	590959000000\$
16	INEOS	3119457500000000\$
17	Infiniti	560248750000\$
18	ROKiT	2861915000000000\$
19	Mouser Electronics	20530\$
20	Epson	22424\$
21	Claro	136680150\$
22	Martini	23992\$
23	Ray-Ban	20374\$
24	Hugo Boss	92233720368547760\$
25	Philips	26046\$
26	Rolex	28889\$
27	IWC Schaffhausen	24058\$
28	Weichai	601553500000\$
29	AirAsia	27669\$
30	Viessmann	125072450\$
31	Giti Tire	20109\$
32	188BET	116370900\$
33	Santander	141446650\$
34	UST Global	23202\$
35	Tommy Hilfiger	25771\$
36	PerkinElmer	126142650\$

Elige un patrocinador para el piloto James Hunt

1

Se va a negociar con Rolex

Se ha llegado a un acuerdo con Rolex

Presiona enter para continuar  
Estos son los patrocinadores que pueden patrocinar a Umberto Maglioli

PATROCINADORES

OPCION	NOMBRE	DINERO
1	Rolex	645271988790\$
2	Heineken	27753\$
3	Emirates	28006\$
4	DHL	114016800\$
5	Santander	24578\$
6	Red Bull	22742\$
7	Honda	688424250000\$
8	TotalEnergies	92233720368547760\$
9	Cognizant	718008000000\$
10	BWT (Best Water Technology)	107443650\$
11	Rich Energy	590959000000\$
12	ROKiT	2861915000000000\$
13	Mouser Electronics	20530\$
14	Epson	22424\$
15	Claro	136680150\$
16	Hugo Boss	92233720368547760\$
17	Rolex	28889\$
18	AirAsia	27669\$
19	Giti Tire	20109\$
20	188BET	116370900\$
21	Santander	141446650\$
22	UST Global	23202\$
23	Tommy Hilfiger	25771\$

Elige un patrocinador para el piloto Umberto Maglioli

14

Se va a negociar con Epson

Se ha llegado a un acuerdo con Epson

Presiona enter para continuar

Presiona enter para continuar

Este es el campeonato que has creado

Campeonato de las Arenas Rojas  
2023

CAMPEONATO DE LAS ARENAS ROJAS

NOMBRE	HABILIDAD	EQUIPO
James Hunt	0.26	Scuderia Ferrari
Umberto Maglioli	0.27	Scuderia Ferrari
Hector Rebaque	0.20	HRT Formula 1 Team
Alan Jones	0.20	HRT Formula 1 Team
Jimmy Bryan	0.29	Alpine F1 Team
Charles Leclerc	0.26	Alpine F1 Team
Jean Alesi	0.32	Caterham F1 Team
Alberto Ascari	0.37	Caterham F1 Team
Chuck Rodee	0.26	BMW Sauber F1 Team
David Coulthard	0.29	BMW Sauber F1 Team

**Funcionalidad 2: Planificar Calendario de Carrera**

Sin haber ejecutado una anterior, empezar en la 2.

Se elige una de las carreras ya creada. Este ejemplo muestra el caso en el que hay carreras sugeridas por el patrocinador del campeonato.

Ahora es momento de disenar la ruta de carreras del Campeonato.  
Primero, elige el campeonato al que disenaras la ruta de carreras

---

**CAMPEONATOS**

---

OPCION	NOMBRE
1	Campeonato de las Arenas Rojas
2	Gran Ruta Panamericana

---

2

Has elegido Gran Ruta Panamericana

Tienes que preparar 4 carreras  
Estos son los directores de carrera que tienen la licencia vigente:

DIRECTORES

OPCION	NOMBRE	PAIS
1	Charlie Whiting	Brasil
2	Michael Masi	Canada
3	Herbie Blash	Estados Unidos
4	Jacky Ickx	Brasil
5	Derek Ongaro	Reino Unido
6	Philippe Gachet	Estados Unidos
7	Roland Bruynseraede	China
8	Alain De Cadenet	India
9	Roger Lane-Nott	Brasil
10	Bobby Rahal	Reino Unido
11	Jo Bauer	Australia
12	Eduardo Freitas	Japon
13	Paul Gutjahr	Estados Unidos
14	Yves Bacquelaine	Estados Unidos
15	Nick Craw	China
16	Bjorn Nilsson	China
17	Roger Peart	China
18	Jean-Claude Lefebvre	Japon
19	Tony Scott-Andrews	Alemania
20	Emanuele Pirro	Estados Unidos
21	Gerd Ennser	Estados Unidos
22	Joann Villeneuve	Brasil
23	Trevor Foster	Reino Unido
24	Erich Beck	Francia
25	Richard Divila	China
26	Dennis Carter	Reino Unido
27	Alan Donnelly	Japon
28	Philip Gauthier	Brasil
29	Bruno Michel	India
30	Garry Connelly	Canada
31	Ian Reed	Canada
32	Jose Abed	Brasil
33	Manfred Scheuer	China
34	Steve Stringwell	China
35	Yasumasa Arai	China
36	Jorge H. Barados	Francia
37	Walter Aeschlimann	Francia
38	Eugenio Farcas	India
39	Enzo Spano	Estados Unidos
40	Joaquin Verdegay	Australia
41	Niels Wittich	Canada
42	Michel Boeri	Australia
43	Hassan Al-Thawadi	Reino Unido
44	Jean-Pierre Nicolas	Alemania
45	Jean-Claude Basso	Canada
46	Oscar Stefanini	China

Elige un director de carrera

11

Has elegido Jo Bauer

Estos son los circuitos disponibles en el mes 11 que puede pagar el director de carrera en el continente America

CIRCUITOS

OPCION	NOMBRE	PRECIO
1	Circuito Estelar	5672.0
2	Circuito de la Velocidad Suprema	11789.0
3	Circuito del Cielo Azul	14061.0
4	Circuito de la Luna Roja	6780.67
5	Circuito de las Estrellas Doradas	11763.33
6	Circuito de la Victoria Infinita	15539.67
7	Circuito de la Sombra Luminosa	12068.67
8	Circuito del Desafio Supremo	11171.0
9	Circuito de la Aventura Extrema	6277.33
10	Circuito de la Noche Estrellada	5312.67
11	Circuito del Laberinto	4012.0
12	Circuito del Oasis Veloz	6707.0
13	Circuito de la Magia Mecanica	6036.33

Elige un circuito

10

Elige la dificultad de la carrera

1. Facil
  2. Normal
  3. Dificil
- 3

Estas son las ciudades disponibles en el continente America

CIUDADES

OPCION	NOMBRE	PRECIO ESTADIA
1	La Habana	337.0\$
2	Miami	306.0\$
3	Rio de Janeiro	419.0\$
4	Austin	452.0\$
5	Chicago	239.0\$
6	Santiago	438.0\$
7	Los Angeles	178.0\$
8	Lima	134.0\$
9	Las Vegas	366.0\$
10	Ciudad de Mexico	500.0\$
11	Montreal	572.0\$
12	San Juan	295.0\$
13	Toronto	160.0\$
14	Quito	339.0\$
15	Indianapolis	587.0\$
16	Caracas	164.0\$
17	Sao Paulo	452.0\$
18	Nueva York	375.0\$
19	Buenos Aires	510.0\$
20	Bogota	323.0\$

Elige una ciudad

7

Estos son los directores de carrera que tienen la licencia vigente:

DIRECTORES

OPCION	NOMBRE	PAIS
1	Charlie Whiting	Brasil
2	Michael Masi	Canada
3	Herbie Blash	Estados Unidos
4	Jacky Ickx	Brasil
5	Derek Ongaro	Reino Unido
6	Philippe Gachet	Estados Unidos
7	Roland Bruynseraeede	China
8	Alain De Cadenet	India
9	Roger Lane-Nott	Brasil
10	Bobby Rahal	Reino Unido
11	Jo Bauer	Australia
12	Eduardo Freitas	Japon
13	Paul Gutjahr	Estados Unidos
14	Yves Bacquelaine	Estados Unidos
15	Nick Craw	China
16	Bjorn Nilsson	China
17	Roger Peart	China
18	Jean-Claude Lefebvre	Japon
19	Tony Scott-Andrews	Alemania
20	Emanuele Pirro	Estados Unidos
21	Gerd Ensser	Estados Unidos
22	Joann Villeneuve	Brasil
23	Trevor Foster	Reino Unido
24	Erich Beck	Francia
25	Richard Divila	China
26	Dennis Carter	Reino Unido
27	Alan Donnelly	Japon
28	Philip Gauthier	Brasil
29	Bruno Michel	India
30	Garry Connelly	Canada
31	Ian Reed	Canada
32	Jose Abed	Brasil
33	Manfred Scheuer	China
34	Steve Stringwell	China
35	Yasumasa Arai	China
36	Jorge H. Barados	Francia
37	Walter Aeschlimann	Francia
38	Eugenio Farcas	India
39	Enzo Spano	Estados Unidos
40	Joaquin Verdegay	Australia
41	Niels Wittich	Canada
42	Michel Boeri	Australia
43	Hassan Al-Thawadi	Reino Unido
44	Jean-Pierre Nicolas	Alemania
45	Jean-Claude Basso	Canada
46	Oscar Stafanini	China

Elige un director de carrera

27

Has elegido Alan Donnelly

Escribe el numero del mes en el que quieres reservar el circuito

Nota: Las carreras deben ser en meses distintos.

2

Mes elegido!

Estos son los circuitos disponibles en el mes 2 que puede pagar el director de carrera en el continente America

CIRCUITOS

OPCION	NOMBRE	PRECIO
1	Circuito Estelar	5672.0
2	Circuito de la Velocidad Suprema	11789.0
3	Circuito del Cielo Azul	14061.0
4	Circuito de la Luna Roja	6780.67
5	Circuito de las Estrellas Doradas	11763.33
6	Circuito de la Victoria Infinita	15539.67
7	Circuito de la Sombra Luminosa	12068.67
8	Circuito del Desafio Supremo	11171.0
9	Circuito de la Aventura Extrema	6277.33
10	Circuito de la Noche Estrellada	5312.67
11	Circuito del Laberinto	4012.0
12	Circuito del Oasis Veloz	6707.0
13	Circuito de la Magia Mecanica	6036.33

Elige un circuito

6

Elige la dificultad de la carrera

1. Facil

2. Normal

3. Dificil

3

Estas son las ciudades disponibles en el continente America

CIUDADES

OPCION	NOMBRE	PRECIO ESTADIA
1	La Habana	337.0\$
2	Miami	306.0\$
3	Rio de Janeiro	419.0\$
4	Austin	452.0\$
5	Chicago	239.0\$
6	Santiago	438.0\$
7	Los Angeles	178.0\$
8	Lima	134.0\$
9	Las Vegas	366.0\$
10	Ciudad de Mexico	500.0\$
11	Montreal	572.0\$
12	San Juan	295.0\$
13	Toronto	160.0\$
14	Quito	339.0\$
15	Indianapolis	587.0\$
16	Caracas	164.0\$
17	Sao Paulo	452.0\$
18	Nueva York	375.0\$
19	Buenos Aires	510.0\$
20	Bogota	323.0\$

Elige una ciudad

11

Estos son los directores de carrera que tienen la licencia vigente:

DIRECTORES

OPCION	NOMBRE	PAIS
1	Charlie Whiting	Brasil
2	Michael Masi	Canada
3	Herbie Blash	Estados Unidos
4	Jacky Ickx	Brasil
5	Derek Ongaro	Reino Unido
6	Philippe Gachet	Estados Unidos
7	Roland Bruynseraede	China
8	Alain De Cadenet	India
9	Roger Lane-Nott	Brasil
10	Bobby Rahal	Reino Unido
11	Jo Bauer	Australia
12	Eduardo Freitas	Japon
13	Paul Gutjahr	Estados Unidos
14	Yves Bacquelaine	Estados Unidos
15	Nick Craw	China
16	Bjorn Nilsson	China
17	Roger Peart	China
18	Jean-Claude Lefebvre	Japon
19	Tony Scott-Andrews	Alemania
20	Emanuele Pirro	Estados Unidos
21	Gerd Ennser	Estados Unidos
22	Joann Villeneuve	Brasil
23	Trevor Foster	Reino Unido
24	Erich Beck	Francia
25	Richard Divila	China
26	Dennis Carter	Reino Unido
27	Alan Donnelly	Japon
28	Philip Gauthier	Brasil
29	Bruno Michel	India
30	Garry Connelly	Canada
31	Ian Reed	Canada
32	Jose Abed	Brasil
33	Manfred Scheuer	China
34	Steve Stringwell	China
35	Yasumasa Arai	China
36	Jorge H. Barados	Francia
37	Walter Aeschlimann	Francia
38	Eugenio Farcas	India
39	Enzo Spano	Estados Unidos
40	Joaquin Verdegay	Australia
41	Niels Wittich	Canada
42	Michel Boeri	Australia
43	Hassan Al-Thawadi	Reino Unido
44	Jean-Pierre Nicolas	Alemania
45	Jean-Claude Basso	Canada
46	Oscar Stafanini	China

Elige un director de carrera

41

Has elegido Niels Wittich

Escribe el numero del mes en el que quieres reservar el circuito

Nota: Las carreras deben ser en meses distintos.

8

Mes elegido!

Estos son los circuitos disponibles en el mes 8 que puede pagar el director de carrera en el continente America

CIRCUITOS

OPCION	NOMBRE	PRECIO
1	Circuito Estelar	5672.0
2	Circuito de la Velocidad Suprema	11789.0
3	Circuito del Cielo Azul	14061.0
4	Circuito de la Luna Roja	6786.67
5	Circuito de las Estrellas Doradas	11763.33
6	Circuito de la Victoria Infinita	15539.67
7	Circuito de la Sombra Luminosa	12068.67
8	Circuito del Desafio Supremo	11171.0
9	Circuito de la Aventura Extrema	6277.33
10	Circuito de la Noche Estrellada	5312.67
11	Circuito del Laberinto	4012.0
12	Circuito del Oasis Veloz	6707.0
13	Circuito de la Magia Mecanica	6036.33

Elige un circuito

11

Elige la dificultad de la carrera

1. Facil
2. Normal
3. Dificil

1

Estas son las ciudades disponibles en el continente America

CIUDADES

OPCION	NOMBRE	PRECIO ESTADIA
1	La Habana	337.0\$
2	Miami	306.0\$
3	Rio de Janeiro	419.0\$
4	Austin	452.0\$
5	Chicago	239.0\$
6	Santiago	438.0\$
7	Los Angeles	178.0\$
8	Lima	134.0\$
9	Las Vegas	366.0\$
10	Ciudad de Mexico	500.0\$
11	Montreal	572.0\$
12	San Juan	295.0\$
13	Toronto	160.0\$
14	Quito	339.0\$
15	Indianapolis	587.0\$
16	Caracas	164.0\$
17	Sao Paulo	452.0\$
18	Nueva York	375.0\$
19	Buenos Aires	510.0\$
20	Bogota	323.0\$

Elige una ciudad

8

Estos son los directores de carrera que tienen la licencia vigente:

DIRECTORES

OPCION	NOMBRE	PAIS
1	Charlie Whiting	Brasil
2	Michael Masi	Canada
3	Herbie Blash	Estados Unidos
4	Jacky Ickx	Brasil
5	Derek Ongaro	Reino Unido
6	Philippe Gachet	Estados Unidos
7	Roland Bruynseraeede	China
8	Alain De Cadenet	India
9	Roger Lane-Nott	Brasil
10	Bobby Rahal	Reino Unido
11	Jo Bauer	Australia
12	Eduardo Freitas	Japon
13	Paul Gutjahr	Estados Unidos
14	Yves Bacquelaine	Estados Unidos
15	Nick Craw	China
16	Bjorn Nilsson	China
17	Roger Peart	China
18	Jean-Claude Lefebvre	Japon
19	Tony Scott-Andrews	Alemania
20	Emanuele Pirro	Estados Unidos
21	Gerd Ennser	Estados Unidos
22	Joann Villeneuve	Brasil
23	Trevor Foster	Reino Unido
24	Erich Beck	Francia
25	Richard Divila	China
26	Dennis Carter	Reino Unido
27	Alan Donnelly	Japon
28	Philip Gauthier	Brasil
29	Bruno Michel	India
30	Garry Connelly	Canada
31	Ian Reed	Canada
32	Jose Abed	Brasil
33	Manfred Scheuer	China
34	Steve Stringwell	China
35	Yasumasa Arai	China
36	Jorge H. Barados	Francia
37	Walter Aeschlimann	Francia
38	Eugenio Farcas	India
39	Enzo Spano	Estados Unidos
40	Joaquin Verdegay	Australia
41	Niels Wittich	Canada
42	Michel Boeri	Australia
43	Hassan Al-Thawadi	Reino Unido
44	Jean-Pierre Nicolas	Alemania
45	Jean-Claude Basso	Canada
46	Oscar Stafanini	China

Elige un director de carrera

41

Has elegido Niels Wittich

Escribe el numero del mes en el que quieres reservar el circuito

Nota: Las carreras deben ser en meses distintos.

1

Mes elegido!

Estos son los circuitos disponibles en el mes 1 que puede pagar el director de carrera en el continente America

CIRCUITOS

OPCION	NOMBRE	PRECIO
1	Circuito Estelar	5672.0
2	Circuito de la Velocidad Suprema	11789.0
3	Circuito del Cielo Azul	14061.0
4	Circuito de la Luna Roja	6780.67
5	Circuito de las Estrellas Doradas	11763.33
6	Circuito de la Victoria Infinita	15539.67
7	Circuito de la Sombra Luminosa	12068.67
8	Circuito del Desafio Supremo	11171.0
9	Circuito de la Aventura Extrema	6277.33
10	Circuito de la Noche Estrellada	5312.67
11	Circuito del Laberinto	4012.0
12	Circuito del Oasis Veloz	6707.0
13	Circuito de la Magia Mecanica	6036.33

Elige un circuito

5

Elige la dificultad de la carrera

1. Facil
2. Normal
3. Dificil

1

Estas son las ciudades disponibles en el continente America

CIUDADES

OPCION	NOMBRE	PRECIO ESTADIA
1	La Habana	337.0\$
2	Miami	306.0\$
3	Rio de Janeiro	419.0\$
4	Austin	452.0\$
5	Chicago	239.0\$
6	Santiago	438.0\$
7	Los Angeles	178.0\$
8	Lima	134.0\$
9	Las Vegas	366.0\$
10	Ciudad de Mexico	500.0\$
11	Montreal	572.0\$
12	San Juan	295.0\$
13	Toronto	160.0\$
14	Quito	339.0\$
15	Indianapolis	587.0\$
16	Caracas	164.0\$
17	Sao Paulo	452.0\$
18	Nueva York	375.0\$
19	Buenos Aires	510.0\$
20	Bogota	323.0\$

Elige una ciudad

14

Estas son las carreras preferidas por el patrocinador del campeonato

CALENDARIO DE CARRERAS

CARRERA	CIUDAD	FECHA	DIFICULTAD
Trofeo de Quito	Quito	7/1/2023	1
Grand Prix de Los Angeles	Los Angeles	27/11/2023	3

Elige cuantas de estas quieres que tengan mas peso en el campeonato

2

CALENDARIO DE CARRERAS

CARRERA	CIUDAD	FECHA	DIFICULTAD
Trofeo de Quito	Quito	7/1/2023	1
Grand Prix de Los Angeles	Los Angeles	27/11/2023	3

Elige una carrera

1

CALENDARIO DE CARRERAS

CARRERA	CIUDAD	FECHA	DIFICULTAD
Grand Prix de Los Angeles	Los Angeles	27/11/2023	3

Elige una carrera

1

Elige el valor del premio del ganador del campeonato, debe ser menor a 1.3523193750000001E19  
12000

Elige el premio en efectivo destinado para premiar todas las carreras, debe ser menor a 1.3523193750000001E19  
El premio en efectivo debe ser menor a 1.3523193750000001E19  
12365455

El equipo de logistica esta repartiendose el dinero para los premios...

Este es el calendario de carreras del campeonato

CARRERAS

NOMBRE	FECHA	DIFICULTAD	PREMIO EFECTIVO	CIUDAD
Trofeo de Quito	7/1/2023	1	772840.94\$	Quito
Trofeo de Montreal	25/2/2023	3	2318522.81\$	Montreal
Grand Prix de Lima	17/8/2023	1	772840.94\$	Lima
Grand Prix de Los Angeles	27/11/2023	3	2318522.81\$	Los Angeles

### Funcionalidad 3: Personalizar Vehículo de Carrera

Sin haber ejecutado una anterior, empezar en la 3.

```
C:\Users\Maria\Documents\university\ObjectOrientedProgramming\practica-1-grupo-1-equipo-9>java -jar Formula1.jar
```



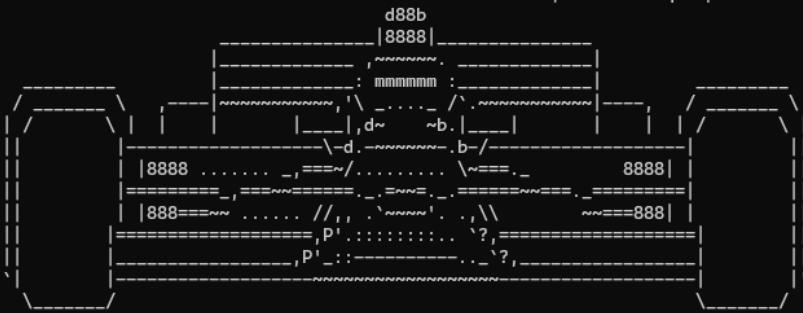
Hola! En este juego seras un piloto de un equipo de Formula 1  
Buena suerte!

#### Menu Principal

1. Prepara un nuevo campeonato
2. Disenar Ruta de Campeonato
3. Personaliza tu Vehiculo de Carreras
4. Forjar Alianza con el Maestro de Carreras
5. Poner a Prueba Tus Habilidades en la Pista
6. Salir

3

Es momento de tunear tu vehiculo de carreras. Primero, veamos a que piloto le vas a personalizar el vehiculo



De acuerdo a los campeonatos desbloqueados, estan disponibles los siguientes pilotos

#### SCUDERIA FERRARI

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	James Hunt	0.26
2	Carlos Sainz	0.22

Elige un piloto

2

Estos son los vehiculos disponibles para Carlos Sainz

VEHICULO

NOMBRE	VELOCIDAD	ALERON	MOTOR	NEUMATICOS	GASOLINA
VF-21 Haas	241.0	OK	OK	OK	100

Elige un vehiculo

1

Quieres cambiar el aleron?

Y/N

Por favor, escribe Y o N

y

Estos son los alerones disponibles para Carlos Sainz de acuerdo a su presupuesto

PIEZAS

OPCION	NOMBRE	MANIOBRABILIDAD	PRECIO	VELOCIDAD ADICIONAL
1	AeroMaster HaasFlow	+0.36	995.08\$	+7.28
2	TurboWing VelocityStorm	+0.14	783.05\$	+7.8
3	SkyRider AeroBolt	+0.18	428.84\$	+7.75
4	AeroDynamics StormFlow	+0.38	511.24\$	+2.86
5	HyperWing ThunderBolt	+0.27	745.36\$	+2.08
6	AeroJet BoltMaster	+0.19	836.99\$	+0.78
7	AeroX HaasBlitz	+0.2	1012.09\$	+9.88
8	SkyForce AeroFury	+0.37	1010.32\$	+16.32
9	TurboWing VelocityWave	+0.27	767.77\$	+18.17

Elige un aleron

8

Quieres cambiar los neumaticos?

Y/N

Por favor, escribe Y o N

n

Quieres cambiar el motor?

Y/N

y

Estos son los motores disponibles para Carlos Sainz de acuerdo a su presupuesto

PIEZAS

OPCION	NOMBRE	MANIOBRABILIDAD	PRECIO	VELOCIDAD ADICIONAL
1	TurboThunder HaasMaster	+0.29	536.72\$	+12.56
2	PowerBeast VelocityJet	+0.22	948.6\$	+13.78
3	NitroCharger AeroBolt	+0.13	299.37\$	+13.91
4	TurboBoost HaasBlitz	+0.22	370.94\$	+5.39
5	ThunderDrive StormFlow	+0.35	363.95\$	+16.89
6	HyperVelocity HaasJet	+0.13	835.32\$	+18.11
7	TurboJet BoltX	+0.34	734.75\$	+15.96
8	TurboDrive StormBlitz	+0.11	1000.97\$	+15.78
9	RocketForce HaasRider	+0.22	419.04\$	+12.38

Elige un motor

5

Tu equipo esta haciendo la negociacion con los proveedores...

Has impresionado a los proveedores

Les han hecho un descuento del 20.0% debido a tus habilidades y el dinero del equipo

El vehiculo ha sido configurado

Este es tu vehiculo personalizado

-----  
STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	257.89
GASOLINA	100
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

**Funcionalidad 4: Corrupción en al Carrera o “Forjar Alianza con el Maestro de Carreras”**  
Sin haber ejecutado una anterior, empezar en la 4.

```
C:\Users\Maria\Documents\university\ObjectOrientedProgramming\practica-1-grupo-1-equipo-9>java -jar Formula1.jar

Bienvenido al Proyecto de la Federation
Internationale de l'Automobile!
< Pulsa para continuar >

Hola! En este juego seras un piloto de un equipo de Formula 1
Buena suerte!

Menu Principal
1. Prepara un nuevo campeonato
2. Disenar Ruta de Campeonato
3. Personaliza tu Vehiculo de Carreras
4. Forjar Alianza con el Maestro de Carreras
5. Poner a Prueba Tus Habilidades en la Pista
6. Salir
4

Asi que decidiste forjar una alianza con el Maestro de Carreras. Esperamos que no te arrepientes...

Primero, debemos escoger que piloto desea formar una amistad con el Maestro de Carreras
De acuerdo a los campeonatos desbloqueados, estan disponibles los siguientes pilotos
-----
          SCUDERIA FERRARI
-----
| OPCION | NOMBRE           | HABILIDAD |
| 1      | James Hunt        | 0.26       |
| 2      | Carlos Sainz       | 0.22       |
-----

Elige un piloto
2
```

De las carreras del campeonato del piloto elegido, estan los siguientes Maestros de Carrera

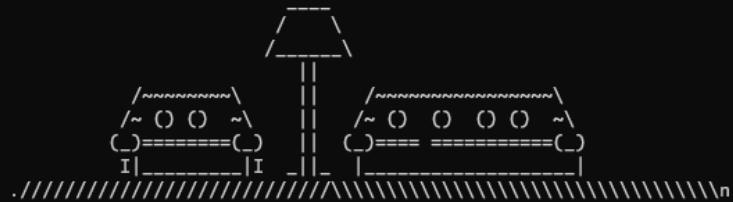
DIRECTORES

OPCION	NOMBRE	PAIS
1	Niels Wittich	Canada
2	Alan Donnelly	Japon
3	Jo Bauer	Australia

Elige un maestro de carrera

1

Al acercarse al Maestro de Carrera, te habla de ciertos 'problemas economicos' que lo tienen pensando...



Quizas darle un 'incentivo' pueda llamar su atencion  
Ofrece una cantidad de dinero (Tu equipo tiene 68816)  
30000

El maestro de carrera Niels Wittich te ha propuesto (Carlos Sainz) ir a un lugar mas tranquilo.

Quizas darle un 'incentivo' pueda llamar su atencion  
Ofrece una cantidad de dinero (Tu equipo tiene 68816)  
30000

El maestro de carrera Niels Wittich te ha propuesto (Carlos Sainz) ir a un lugar mas tranquilo.

Llegan a un lugar con poca luz, te invita a sentarte, y pronto, tienes 25 cartas delante tuyo

A.--.	B.--.	C.--.	D.--.	E.--.	F.--.	G.--.	H.--.	I.--.
(\ )	:O:	:\^:	:\^:	(\ )	:O:	:\^:	:\^:	(\ )
:\V:	OO	:\V:	(_)	:\V:	OO	:\V:	(_)	:\V:
'--'A	'--'B	'--'C	'--'D	'--'E	'--'F	'--'G	'--'H	'--'I
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
J.--.	K.--.	L.--.	M.--.	N.--.	O.--.	P.--.	Q.--.	R.--.
:O:	:\^:	:\^:	(\ )	:O:	:\^:	:\^:	(\ )	:O:
OO	:\V:	(_)	:\V:	OO	:\V:	(_)	:\V:	OO
'--'J	'--'K	'--'L	'--'M	'--'N	'--'O	'--'P	'--'Q	'--'R
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
S.--.	T.--.	U.--.	V.--.	W.--.	X.--.	Y.--.	Z.--.	
:\^:	:\^:	(\ )	:O:	:\^:	:\^:	(\ )	:O:	
:\V:	(_)	:\V:	OO	:\V:	(_)	:\V:	OO	
'--'S	'--'T	'--'U	'--'V	'--'W	'--'X	'--'Y	'--'Z	

El Maestro de Carrera te dice que elijas una de ellas (elige un numero del 1 al 25)  
12

Te has equivocado. Poco a poco vas perdiendo el dinero que ofreciste~  
Intentalo de nuevo

14

Te has equivocado. Poco a poco vas perdiendo el dinero que ofreciste~  
Intentalo de nuevo

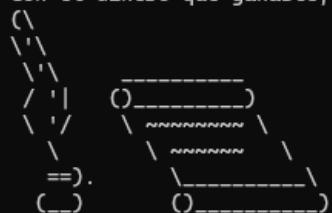
24

Te has equivocado. Poco a poco vas perdiendo el dinero que ofreciste~  
Intentalo de nuevo

23

El dinero que tienes para negociar con el Maestro de Carrera es 133500.00000000003\$

Con el dinero que ganaste, el Maestro de Carrera comienza a tachar nombres de una lista...



Pronto, te muestra una lista de los pilotos que esta dispuesto a 'castigar'.

-----  
PILOTOS

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Piero Taruffi	0.3
2	Wolfgang Seidel	0.37
3	Stefan Bellot	0.23
4	Jo Siffert	0.25
5	Ken Wharton	0.23
6	Henri Pescarolo	0.31
7	Alex Caffi	0.29
8	Paul Frere	0.37

Vamos, elige uno!

2

Decidiste maldecir a Wolfgang Seidel



-ART BY ZEUS-

El Maestro de Carrera te sonrie, y predice que el piloto y su vehiculo sufriran de una 'mala fortuna'

El maestro de Carrera te da una ultima eleccion:

1. Manipular para cambiar las posiciones de la carrera
2. Manipular tu vehiculo de carreras

1

El Maestro de Carrera te avisa que 'puede que comiences mas adelante, y los otros, mas atras'...

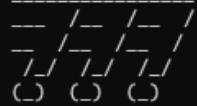
## Funcionalidad 5: Simulación de Grand Prix y Fin Campeonato

Sin haber ejecutado una anterior, empezar en la 5.





La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	258.09
GASOLINA	79
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 1806.63/8000.0

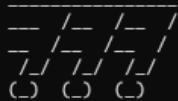
No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTO VAMUY RAPIDO
  3. Hacer maniobra
  4. Defender Posicion
- Debes frenar si quieres entrar a pits!
- 3

El piloto decide intentar una maniobra!

La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!

El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

---

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	358.09
GASOLINA	64
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

---

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 3597.08/8000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

2. PISA EL FRENO ESTO VAMUY RAPIDO

4. Defender Posicion

Debes frenar si quieres entrar a pits!

4

El piloto decide continuar como va

La carrera transcurre...

-----  
  /  /  /  /  
  /  /  /  /  
  /  /  /  /  
(\_)  (\_)  (\_)

Oh my god! Es tu momento de actuar!

El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	278.09
GASOLINA	43
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 5543.71/8000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTO VAMUY RAPIDO
  3. Hacer maniobra
  4. Defender Posicion
  5. DERRAPAR RAAAAAAA RAAAAAAA RAAAAAAA RAAAAAAA
- Debes frenar si quieres entrar a pits!
- 2

El carro desacelera y baja su velocidad

La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!

El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

---

STATS ACTUALES

---

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	158.09
GASOLINA	25
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

---

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

---

TABLA DE POSICIONES

---

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

---

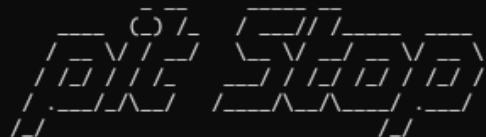
La distancia que has recorrido de la carrera es: 6492.25/8000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTOVAMUYRAPIDO
  3. Hacer maniobra
  4. Defender Posicion
  5. DERRAPAR RAAAAAAAARRAAAAAAAARRAAAAAAAH
  6. Entrar a la Pit Stop
  - 7.

Entras a la PitStop!



Decide que hacer mientras estas en los Pits

1. Llenar gasolina
  2. Reparar Auto
  3. Ya quiero seguir manejando! (Salir)

1

Decide que hacer mientras estas en los Pits

1. Llenar gasolina
  2. Reparar Auto
  3. Ya quiero seguir manejando! (Salir)

1

Decide que hacer mientras estas en los Pits

1. Llenar gasolina
  2. Reparar Auto
  3. Ya quiero seguir manejando! (Salir)

1

Decide que hacer mientras estas en los Pits

1. Llenar gasolina
  2. Reparar Auto
  3. Ya quiero seguir manejando! (Salir)

2

Decide que hacer mientras estas en los Pits

1. Llenar gasolina
  2. Reparar Auto
  3. Ya quiero seguir manejando! (Salir)

3

La carrera transcurre...

— /— /— /— /  
— /— /— /— /  
/— /— /— /— /  
(—) (—) (—)

Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	158.09
GASOLINA	79
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

## TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Wolfgang Seidel	1
Carlos Sainz	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 7598.88/8000.0

Los carros que han terminado son los siguientes

## TABLA DE TIEMPOS

PILOTO	TIEMPO	POSICION
Wolfgang Seidel	31.0 s	1

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

El piloto decide intentar una maniobra!  
La carrera transcurre...

La carrera ha terminado!  
Los resultados de la carrera han sido los siguientes:

TABLA DE TIEMPOS

PILOTO	TIEMPO	POSICION
Wolfgang Seidel	31.0 s	1
Carlos Sainz	33.0 s	2
Alex Caffi	34.0 s	3
Stefan Bellof	34.0 s	4
Jo Siffert	34.0 s	5
Ken Wharton	35.0 s	6
Henri Pescarolo	35.0 s	7
Paul Frere	36.0 s	8
Piero Taruffi	38.0 s	9

Procederemos a puntuar a los equipos...

EQUIPOS

POSICION	NOMBRE	PUNTOS
1	Arrows Grand Prix International	15
2	Red Bull Racing	13
3	Haas F1 Team	12
4	Scuderia AlphaTauri	9

Comenzando la carrera: Trofeo de Montreal  
En sus marcas,  
Listos...



La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...

--- /-- /-- /  
-- /-- /-- /  
-- /-- /-- /  
( ) ( ) ( )

Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	358.09
GASOLINA	73
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10



Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 5995.62/11000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
2. PISA EL FRENO ESTO VAMUYRAPIDO
3. Hacer maniobra
4. Defender Posicion
5. DERRAPAR RAAAAAAA RAAAAAAA RAAAAAAA RAAAAAAA  
Debes frenar si quieres entrar a pits!

5

El piloto intenta derrapar!

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!

El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	308.09
GASOLINA	40
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 6611.8/11000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

- 2. PISA EL FRENO ESTO VAMU RAPIDO
  - 3. Hacer maniobra
  - 4. Defender Posicion
  - 5. DERRAPAR RAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH

Debes frenar si quieres entrar a pits!

4

El piloto decide continuar como va.  
La carrera transcurre...

**La carrera transcurre...**

$$= t_+ t_- /$$

$\equiv f_+ f_- / f$

— 7 —

(1) (2) (3)

Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El asedio de tu vehículo es el siguiente.

El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	278.09
GASOLINA	13
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar.

## TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 9114.61/11000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones.

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTOVAMUYRAPIDO
  3. Hacer maniobra
  4. DERRAPAR RAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH

Debes frenar si quieres entrar a pits!

El piloto comienza a acelerar.

El piloto comienza a acelerar la nave para trazar su ruta.

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...

A screenshot from the game 'La Carrera del Chavo'. The screen shows a track with several cars. In the center, there is a large, stylized text 'BOOM!' with a small arrow pointing towards it. The background features a blue sky with white clouds and some green trees at the bottom.

Tu piloto se ha chocado!!

Eso le ha dado una sancion a tu piloto

La carrera ha terminado!

Los resultados de la carrera han sido los siguientes:

Los resultados de la carrera han sido los siguientes:

TABLA DE TIEMPOS

PILOTO	TIEMPO	POSICION
Wolfgang Seidel	43.0 s	1
Alex Caffi	47.0 s	2
Stefan Bellot	47.0 s	3
Jo Siffert	47.0 s	4
Ken Wharton	48.0 s	5
Henri Pescarolo	49.0 s	6
Paul Frere	49.0 s	7
Piero Taruffi	52.0 s	8
Carlos Sainz	DNF	9

Procederemos a puntuar a los equipos...

EQUIPOS

POSICION	NOMBRE	PUNTOS
1	Arrows Grand Prix International	31
2	Red Bull Racing	29
3	Haas F1 Team	27
4	Scuderia AlphaTauri	20

Comenzando la carrera: Grand Prix de Lima  
En sus marcas,  
Listos...



La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	308.09
GASOLINA	67
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar.

## TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 3388.99/14000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTOVAMUYRAPIDO
  3. Hacer maniobra
  4. Defender Posicion
  5. DERRAPAR RAAAAAAA RAAAAAAA RAAAAAAA RAAAAAH

Debes frenar si quieres entrar a pits!

5

**El piloto intenta derrapar**

La carrera transcurre

La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...

**La carrera transcu**

La carrera transcurrió

— / — / — /  
— / — / — /  
/ / / / / /  
( ) ( ) ( )

Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	288.09
GASOLINA	37
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

## TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valterri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 6269.89/14000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTOVAMUYRAPIDO
  3. Hacer maniobra
  4. Defender Posicion
  5. DERRAPAR RAAAAAAA  
Debes frenar si quieres entrar a pits!

El piloto decide intentar una maniobra!

El piloto decide intentar  
La carrera transcurre...

La carrera transcurre...

**La carrera transcu**

La carrera transcurre

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...

La

— / — / — /  
— / — / — /  
— / — / — /  
( ) ( ) ( )

Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	358.09
GASOLINA	10
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar.

## TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 9492.7/14000.0

No ha terminado ningún conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones.

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTOVAMUYRAPIDO
  3. Hacer maniobra
  4. Defender Posicion
  5. DERRAPAR RAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH

Debes frenar si quieres entrar a pits!

El piloto decide intentar una maniobra.



Tu piloto se ha chocado!  
Eso le ha dado una sancion a tu piloto

La carrera ha terminado!  
Los resultados de la carrera han sido los siguientes:

TABLA DE TIEMPOS

PILOTO	TIEMPO	POSICION
Wolfgang Seidel	55.0 s	1
Alex Caffi	59.0 s	2
Stefan Bellot	60.0 s	3
Jo Siffert	60.0 s	4
Ken Wharton	62.0 s	5
Henri Pescarolo	62.0 s	6
Paul Frere	63.0 s	7
Piero Taruffi	66.0 s	8
Carlos Sainz	DNF	9

Procederemos a puntuar a los equipos...

EQUIPOS

POSICION	NOMBRE	PUNTOS
1	Arrows Grand Prix International	47
2	Red Bull Racing	45
3	Haas F1 Team	42
4	Scuderia AlphaTauri	31

Comenzando la carrera: Grand Prix de Los Angeles  
En sus marcas,  
Listos...



La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...

Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	358.09
GASOLINA	85
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

## TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 1790.45/13000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  4. Defender Posicion
  5. DERRAPAR RAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH

Debes frenar si quieres entrar a pits!

1

El piloto comienza a acelerar!

La carrera transcurre...

---

$\equiv / \equiv / \equiv /$

— 1 — 1 — 1

63 63 63

Oh my god! Es tu momento de actuar!

El estado de tu vehículo es el siguiente. presiona enter para continuar.

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	308.09
GASOLINA	67
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 3638.99/13000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
2. PISA EL FRENO ESTO VAMUYRAPIDO
3. Hacer maniobra

Debes frenar si quieres entrar a pits!

1

El piloto comienza a acelerar!

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...





Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	308.09
GASOLINA	28
ALERON	DAÑADO
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

## TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 7644.16/13000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

2. PISA EL FRENO ESTOVAMUYRAPIDO
  3. Hacer maniobra
  5. DERRAPAR RAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH

Debes frenar si quieres entrar a pits!

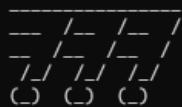
5

**El piloto intenta derrapar!**

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...



— /— /— /  
— /— /— /  
/— /— /— /  
(—) (—) (—)

Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	308.09
GASOLINA	19
ALERON	DAÑADO
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 8568.43/13000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

2. PISA EL FRENO ESTO VAMU Y RAPIDO

3. Hacer maniobra

4. Defender Posicion

Debes frenar si quieres entrar a pits!

2

El carro desacelera y baja su velocidad

La carrera transcurre...

— /— /— /  
— /— /— /  
/— /— /— /  
(—) (—) (—)

Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Carlos Sainz
VELOCIDAD	308.09
GASOLINA	13
ALERON	DAÑADO
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Carlos Sainz	1
Wolfgang Seidel	2
Alex Caffi	3
Stefan Bellof	4
Valtteri Bottas	5
Jo Siffert	6
Ken Wharton	7
Henri Pescarolo	8
Paul Frere	9
Piero Taruffi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 9184.61/13000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  4. Defender Posicion
  5. DERRAPAR RAAAAAAAARRAAAAAAAARRAAAAAH
- Debes frenar si quieres entrar a pits!
- 1

El piloto comienza a acelerar!  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...



Tu piloto se ha chocado!  
Eso le ha dado una sancion a tu piloto

La carrera ha terminado!

Los resultados de la carrera han sido los siguientes:

TABLA DE TIEMPOS

PILOTO	TIEMPO	POSICION
Wolfgang Seidel	51.0 s	1
Alex Caffi	55.0 s	2
Stefan Bellof	55.0 s	3
Jo Siffert	56.0 s	4
Ken Wharton	57.0 s	5
Henri Pescarolo	58.0 s	6
Paul Frere	58.0 s	7
Piero Taruffi	62.0 s	8
Carlos Sainz	DNF	9

Procederemos a puntuar a los equipos...

EQUIPOS

POSICION	NOMBRE	PUNTOS
1	Arrows Grand Prix International	63
2	Red Bull Racing	61
3	Haas F1 Team	57
4	Scuderia AlphaTauri	42

Se han acabado todas las carreras!

Es momento del gran final...

## **Manual de Usuario (Versión Lineal)**

Esta sección contiene todas las funcionalidades ejecutadas con un mismo campeonato, una después de la otra. Se puede pasar desde la 3 a la 4 o la 5 usando el mismo campeonato. En esta funcionalidad lineal, les pido que se tomen la libertad de disfrutar el juego mientras este opera bajo un paradigma complejo de POO.

## Funcionalidad 1: Preparar campeonato de la FIA

### Empezando desde la funcionalidad 1.

Menu Principal

1. Prepara un nuevo campeonato
2. Disenar Ruta de Campeonato
3. Personaliza tu Vehiculo de Carreras
4. Forjar Alianza con el Maestro de Carreras
5. Poner a Prueba Tus Habilidades en la Pista
6. Salir

1

Has decidido crear preparar un nuevo campeonato. Comencemos.  
Elige un continente donde se llevara a cabo

Elegir un continente donde se llevaría a cabo

snd      ||

## CONTINENTES

OPCION	NOMBRE
1	Africa
2	America
3	Asia
4	Europa
5	Oceania

5

Has elegido Oceania

Estos son los campeonatos disponibles en el continente Oceania.  
Elige un campeonato.

Elegir un campeónato

CAMPEONATOS

OPCION	NOMBRE
1	Aventura en Tierras Australes
2	Gran Desafio del Pacifico
3	Expedicion Oceanica
4	Carrera austral
5	Gran Gira Oceanica
6	Carrera en la Tierra de los Canguros
7	Gran Desafio del Sur del Pacifico
8	Carrera en la Tierra de los Kiwis
9	Carrera en la Costa Australiana
10	Carrera en Australiana Veloz

6

**Has elegido Carrera en la Tierra de los Canguros**

Estos son los equipos que tienen sede en alguna ciudad del continente Oceania y que no estan en otro campeonato

EQUIPOS

OPCION	NOMBRE
1	McLaren F1 Team
2	Aston Martin Cognizant Formula One Team
3	Alfa Romeo Racing
4	Williams Racing
5	Racing Point F1 Team
6	Lotus F1 Team
7	Renault F1 Team
8	Marussia F1 Team
9	Virgin Racing
10	Minardi F1 Team
11	Sauber
12	Ligier
13	Jordan Grand Prix
14	Prost Grand Prix

Elige un equipo

2

Has elegido Aston Martin Cognizant Formula One Team

Estos son los equipos que competiran en el campeonato, presiona enter para continuar

EQUIPOS

OPCION	NOMBRE
1	Aston Martin Cognizant Formula One Team
2	Lotus F1 Team
3	Williams Racing
4	Jordan Grand Prix
5	Ligier

Mira los Pilotos de tu Escuderia

ASTON MARTIN COGNIZANT FORMULA ONE TEAM

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Ed Fitz-Gerald	0.21
2	Clay Regazzoni	0.18
3	Luigi Villoresi	0.25
4	Mike Magill	0.11
5	Jimmy Reece	0.12
6	Greg Weld	0.21
7	Ray Crawford	0.18
8	Dick Rathmann	0.14
9	Jean Behra	0.17
10	Bill Vukovich	0.1

Elige tu piloto

2

Has elegido Clay Regazzoni

Has elegido Stay Regazzoni

Elige a tu companero de equipo

ASTON MARTIN COGNIZANT FORMULA ONE TEAM

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Ed Fitz-Gerald	0.21
2	Luigi Villoresi	0.25
3	Mike Magill	0.11
4	Jimmy Reece	0.12
5	Greg Weld	0.21
6	Ray Crawford	0.18
7	Dick Rathmann	0.14
8	Jean Behra	0.17
9	Bill Vukovich	0.1

2

Has elegido Luigi Villoresi

Quieres elegir los pilotos de equipos contrincantes?

Por favor, escribe Y o N

y

Mira los Pilotos de la Escuderia Lotus F1 Team

LOTUS F1 TEAM

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Don Branson	0.17
2	Piero Carini	0.1
3	Alexander Rossi	0.14
4	George Amick	0.19
5	Robert Kubica	0.13
6	Nico Hulkenberg	0.26
7	Johnny Servoz-Gavin	0.18

Elige un piloto

2

Has elegido Piero Carini

LOTUS F1 TEAM

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Don Branson	0.17
2	Alexander Rossi	0.14
3	George Amick	0.19
4	Robert Kubica	0.13
5	Nico Hulkenberg	0.26
6	Johnny Servoz-Gavin	0.18

Elige a el companero de equipo

5

Has elegido Nico Hulkenberg

Mira los Pilotos de la Escuderia Williams Racing

WILLIAMS RACING

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Giancarlo Baghetti	0.27
2	Ludovico Scarfiotti	0.17
3	Buddy Lazier	0.26
4	Jo Vonlanthen	0.17
5	Clemar Bucci	0.2
6	John Watson	0.17
7	Pastor Maldonado	0.15
8	Giorgio Scarlatti	0.17
9	Masten Gregory	0.28
10	Troy Ruttman	0.13

Elige un piloto

1

Has elegido Giancarlo Baghetti

WILLIAMS RACING

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Ludovico Scarfiotti	0.17
2	Buddy Lazier	0.26
3	Jo Vonlanthen	0.17
4	Clemar Bucci	0.2
5	John Watson	0.17
6	Pastor Maldonado	0.15
7	Giorgio Scarlatti	0.17
8	Masten Gregory	0.28
9	Troy Ruttman	0.13

Elige a el companero de equipo

5

Has elegido John Watson

Mira los Pilotos de la Escuderia Jordan Grand Prix

JORDAN GRAND PRIX

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Jud Larson	0.15
2	Jo Bonnier	0.16
3	Johnnie Parsons	0.12
4	Jules Bianchi	0.24
5	Tony Bettenhausen	0.24

Elige un piloto

6

Por favor, escribe un numero del 1 al 5

1

Has elegido Jud Larson

Mira los Pilotos de la Escuderia Jordan Grand Prix

JORDAN GRAND PRIX

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Jud Larson	0.15
2	Jo Bonnier	0.16
3	Johnnie Parsons	0.12
4	Jules Bianchi	0.24
5	Tony Bettenhausen	0.24

Elige un piloto

6

Por favor, escribe un numero del 1 al 5

1

Has elegido Jud Larson

JORDAN GRAND PRIX

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Jo Bonnier	0.16
2	Johnnie Parsons	0.12
3	Jules Bianchi	0.24
4	Tony Bettenhausen	0.24

Elige a el companero de equipo

1

Has elegido Jo Bonnier

Mira los Pilotos de la Escuderia Ligier

LIGIER

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Jimmy Daywalt	0.17
2	Luigi Fagioli	0.27
3	Oscar Gonzalez	0.21
4	Bud Tingelstad	0.2
5	Mike Nazaruk	0.23

Elige un piloto

2

Has elegido Luigi Fagioli

LIGIER

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Jimmy Daywalt	0.17
2	Oscar Gonzalez	0.21
3	Bud Tingelstad	0.2
4	Mike Nazaruk	0.23

Elige a el companero de equipo

3

Has elegido Bud Tingelstad

Estos son los patrocinadores que pueden patrocinar a Clay Regazzoni

PATROCINADORES

OPCION	NOMBRE	DINERO
1	Santander	24578\$
2	Red Bull	22742\$
3	Honda	688424250000\$
4	Aston Martin	115792900\$
5	Acer	624354250000\$
6	Cisco	23550\$
7	TotalEnergies	92233720368547760\$
8	AWS (Amazon Web Services)	129076950\$
9	Cognizant	718008000000\$
10	Rich Energy	590959000000\$
11	INEOS	3119457500000000\$
12	Infiniti	560248750000\$
13	ROKiT	2861915000000000\$
14	Martini	23992\$
15	Hugo Boss	92233720368547760\$
16	Philips	26046\$
17	Rolex	28889\$
18	AirAsia	27669\$
19	Viessmann	125072450\$
20	Giti Tire	20109\$
21	188BET	116370900\$
22	Brembo	136861100\$
23	UBS	135268800\$
24	Santander	141446650\$
25	UST Global	23202\$
26	Tommy Hilfiger	25771\$
27	PerkinElmer	126142650\$

Elige un patrocinador para el piloto Clay Regazzoni

12

Se va a negociar con Infiniti

Se ha llegado a un acuerdo con Infiniti

Presiona enter para continuar  
Estos son los patrocinadores que pueden patrocinar a Luigi Villoresi

PATROCINADORES

OPCION	NOMBRE	DINERO
1	Santander	24578\$
2	Red Bull	22742\$
3	Honda	688424250000\$
4	Acer	624354250000\$
5	Cisco	23550\$
6	TotalEnergies	92233720368547760\$
7	Cognizant	718008000000\$
8	Rich Energy	590959000000\$
9	INEOS	3119457500000000\$
10	Infiniti	560248741678\$
11	ROKiT	2861915000000000\$
12	Martini	23992\$
13	Hugo Boss	92233720368547760\$
14	Rolex	28889\$
15	AirAsia	27669\$
16	Viessmann	125072450\$
17	Giti Tire	20109\$
18	188BET	116370900\$
19	Santander	141446650\$
20	UST Global	23202\$
21	Tommy Hilfiger	25771\$
22	PerkinElmer	126142650\$

Elige un patrocinador para el piloto Luigi Villoresi

21

Se va a negociar con Tommy Hilfiger

Se ha llegado a un acuerdo con Tommy Hilfiger

Presiona enter para continuar

Este es el campeonato que has creado

Carrera en la Tierra de los Canguros  
2023

CARRERA EN LA TIERRA DE LOS CANGUROS

NOMBRE	HABILIDAD	EQUIPO
Clay Regazzoni	0.28	Aston Martin Cognizant Formula One Team
Luigi Villoresi	0.35	Aston Martin Cognizant Formula One Team
Piero Carini	0.20	Lotus F1 Team
Nico Hulkenberg	0.36	Lotus F1 Team
Giancarlo Baghetti	0.37	Williams Racing
John Watson	0.27	Williams Racing
Jud Larson	0.25	Jordan Grand Prix
Jo Bonnier	0.26	Jordan Grand Prix
Luigi Fagioli	0.37	Ligier
Bud Tingelstad	0.30	Ligier

## Funcionalidad 2: Planificar Calendario de Carrera

### Menu Principal

1. Prepara un nuevo campeonato
  2. Disenar Ruta de Campeonato
  3. Personaliza tu Vehiculo de Carreras
  4. Forjar Alianza con el Maestro de Carreras
  5. Poner a Prueba Tus Habilidades en la Pista
  6. Salir
- 2

Ahora es momento de disenar la ruta de carreras del Campeonato.  
Primero, elige el campeonato al que disenaras la ruta de carreras

### CAMPEONATOS

OPCION	NOMBRE
1	Campeonato de las Arenas Rojas
2	Carrera en la Tierra de los Canguros
3	Gran Ruta Panamericana

2

Has elegido Carrera en la Tierra de los Canguros

Tienes que preparar 4 carreras

Estos son los directores de carrera que tienen la licencia vigente:

DIRECTORES

OPCION	NOMBRE	PAIS
1	Charlie Whiting	Brasil
2	Michael Masi	Canada
3	Herbie Blash	Estados Unidos
4	Jacky Ickx	Brasil
5	Derek Ongaro	Reino Unido
6	Philippe Gachet	Estados Unidos
7	Roland Bruynseraede	China
8	Alain De Cadenet	India
9	Roger Lane-Nott	Brasil
10	Bobby Rahal	Reino Unido
11	Jo Bauer	Australia
12	Eduardo Freitas	Japon
13	Paul Gutjahr	Estados Unidos
14	Yves Bacquelaine	Estados Unidos
15	Nick Craw	China
16	Bjorn Nilsson	China
17	Roger Peart	China
18	Jean-Claude Lefebvre	Japon
19	Tony Scott-Andrews	Alemania
20	Emanuele Pirro	Estados Unidos
21	Gerd Enser	Estados Unidos
22	Joann Villeneuve	Brasil
23	Trevor Foster	Reino Unido
24	Erich Beck	Francia
25	Richard Divila	China
26	Dennis Carter	Reino Unido
27	Alan Donnelly	Japon
28	Philip Gauthier	Brasil
29	Bruno Michel	India
30	Garry Connelly	Canada
31	Ian Reed	Canada
32	Jose Abed	Brasil
33	Manfred Scheuer	China
34	Steve Stringwell	China
35	Yasumasa Arai	China
36	Jorge H. Barados	Francia
37	Walter Aeschlimann	Francia
38	Eugenio Farcas	India
39	Enzo Spano	Estados Unidos
40	Joaquin Verdegay	Australia
41	Niels Wittich	Canada
42	Michel Boeri	Australia
43	Hassan Al-Thawadi	Reino Unido
44	Jean-Pierre Nicolas	Alemania
45	Jean-Claude Basso	Canada
46	Oscar Stafanini	China

Elige un director de carrera

2

Has elegido Michael Masi

Escribe el numero del mes en el que quieras reservar el circuito

Nota: Las carreras deben ser en meses distintos.

1

Mes elegido!

Estos son los circuitos disponibles en el mes 1 que puede pagar el director de carrera en el continente Oceania

CIRCUITOS

OPCION	NOMBRE	PRECIO
1	Circuito Estelar	5672.0
2	Circuito del Horizonte	12454.33
3	Circuito de la Velocidad Suprema	11789.0
4	Circuito de la Luna Roja	6780.67
5	Circuito de la Victoria Infinita	15539.67
6	Circuito del Rayo Veloz	9473.67
7	Circuito de la Maravilla Mecanica	3488.33
8	Circuito de la Curva del Dragon	12483.0
9	Circuito de la Recta Sin Fin	5579.33
10	Circuito de la Sombra Luminosa	12068.67
11	Circuito de la Noche Estrellada	5312.67
12	Circuito de las Dunas Ardientes	14620.0
13	Circuito del Oasis Veloz	6707.0
14	Circuito del Vortice	12911.67

Elige un circuito

7

Elige la dificultad de la carrera

- 1. Facil
- 2. Normal
- 3. Dificil

3

Elige la dificultad de la carrera

1. Facil
  2. Normal
  3. Dificil
- 3

Estas son las ciudades disponibles en el continente Oceania

CIUDADES

OPCION	NOMBRE	PRECIO ESTADIA
1	Sydney	111.0\$
2	Darwin	569.0\$
3	Fiyi	552.0\$
4	Papeete	307.0\$
5	Wellington	313.0\$
6	Adelaida	503.0\$
7	Gold Coast	531.0\$
8	Auckland	242.0\$
9	Bora Bora	220.0\$
10	Canberra	112.0\$
11	Palmira	233.0\$
12	Nadi	118.0\$
13	Suva	363.0\$
14	Brisbane	563.0\$
15	Noumea	171.0\$
16	Queenstown	378.0\$
17	Honolulu	130.0\$
18	Hobart	519.0\$
19	Perth	348.0\$
20	Melbourne	153.0\$

Elige una ciudad

5

Estos son los directores de carrera que tienen la licencia vigente:

DIRECTORES

OPCION	NOMBRE	PAIS
1	Charlie Whiting	Brasil
2	Michael Masi	Canada
3	Herbie Blash	Estados Unidos
4	Jacky Ickx	Brasil
5	Derek Ongaro	Reino Unido
6	Philippe Gachet	Estados Unidos
7	Roland Bruynseaeade	China
8	Alain De Cadenet	India
9	Roger Lane-Nott	Brasil
10	Bobby Rahal	Reino Unido
11	Jo Bauer	Australia
12	Eduardo Freitas	Japon
13	Paul Gutjahr	Estados Unidos
14	Yves Bacquelaine	Estados Unidos
15	Nick Craw	China
16	Bjorn Nilsson	China
17	Roger Peart	China
18	Jean-Claude Lefebvre	Japon
19	Tony Scott-Andrews	Alemania
20	Emanuele Pirro	Estados Unidos
21	Gerd Ensser	Estados Unidos
22	Joann Villeneuve	Brasil
23	Trevor Foster	Reino Unido
24	Erich Beck	Francia
25	Richard Divila	China
26	Dennis Carter	Reino Unido
27	Alan Donnelly	Japon
28	Philip Gauthier	Brasil
29	Bruno Michel	India
30	Garry Connelly	Canada
31	Ian Reed	Canada
32	Jose Abed	Brasil
33	Manfred Scheuer	China
34	Steve Stringwell	China
35	Yasumasa Arai	China
36	Jorge H. Barados	Francia
37	Walter Aeschlimann	Francia
38	Eugenio Farcas	India
39	Enzo Spano	Estados Unidos
40	Joaquin Verdegay	Australia
41	Niels Wittich	Canada
42	Michel Boeri	Australia
43	Hassan Al-Thawadi	Reino Unido
44	Jean-Pierre Nicolas	Alemania
45	Jean-Claude Basso	Canada
46	Oscar Stafanini	China

Elige un director de carrera

14

Has elegido Yves Bacquelaine

No habia dinero suficiente pero la abuela de Yves Bacquelaine ha muerto y le ha dejado una herencia  
Escribe el numero del mes en el que quieres reservar el circuito

Nota: Las carreras deben ser en meses distintos.

12

Mes elegido!

Estos son los circuitos disponibles en el mes 12 que puede pagar el director de carrera en el continente Oceania

CIRCUITOS

OPCION	NOMBRE	PRECIO
1	Circuito Estelar	5672.0
2	Circuito del Horizonte	12454.33
3	Circuito de la Velocidad Suprema	11789.0
4	Circuito de la Luna Roja	6780.67
5	Circuito de la Victoria Infinita	15539.67
6	Circuito del Rayo Veloz	9473.67
7	Circuito de la Maravilla Mecanica	3488.33
8	Circuito de la Curva del Dragon	12483.0
9	Circuito de la Recta Sin Fin	5579.33
10	Circuito de la Sombra Luminosa	12068.67
11	Circuito de la Noche Estrellada	5312.67
12	Circuito de las Dunas Ardientes	14620.0
13	Circuito del Oasis Veloz	6707.0
14	Circuito del Vortice	12911.67

Elige un circuito

1

Elige la dificultad de la carrera

- 1. Facil
- 2. Normal
- 3. Dificil

1

Estas son las ciudades disponibles en el continente Oceania

CIUDADES

OPCION	NOMBRE	PRECIO ESTADIA
1	Sydney	111.0\$
2	Darwin	569.0\$
3	Fiyi	552.0\$
4	Papeete	307.0\$
5	Wellington	313.0\$
6	Adelaida	503.0\$
7	Gold Coast	531.0\$
8	Auckland	242.0\$
9	Bora Bora	220.0\$
10	Canberra	112.0\$
11	Palmira	233.0\$
12	Nadi	118.0\$
13	Suva	363.0\$
14	Brisbane	563.0\$
15	Noumea	171.0\$
16	Queenstown	378.0\$
17	Honolulu	130.0\$
18	Hobart	519.0\$
19	Perth	348.0\$
20	Melbourne	153.0\$

Elige una ciudad

1

Estos son los directores de carrera que tienen la licencia vigente:

DIRECTORES

OPCION	NOMBRE	PAIS
1	Charlie Whiting	Brasil
2	Michael Masi	Canada
3	Herbie Blash	Estados Unidos
4	Jacky Ickx	Brasil
5	Derek Ongaro	Reino Unido
6	Philippe Gachet	Estados Unidos
7	Roland Bruynseraede	China
8	Alain De Cadenet	India
9	Roger Lane-Nott	Brasil
10	Bobby Rahal	Reino Unido
11	Jo Bauer	Australia
12	Eduardo Freitas	Japon
13	Paul Gutjahr	Estados Unidos
14	Yves Bacquelaine	Estados Unidos
15	Nick Craw	China
16	Bjorn Nilsson	China
17	Roger Peart	China
18	Jean-Claude Lefebvre	Japon
19	Tony Scott-Andrews	Alemania
20	Emanuele Pirro	Estados Unidos
21	Gerd Ensser	Estados Unidos
22	Joann Villeneuve	Brasil
23	Trevor Foster	Reino Unido
24	Erich Beck	Francia
25	Richard Divila	China
26	Dennis Carter	Reino Unido
27	Alan Donnelly	Japon
28	Philip Gauthier	Brasil
29	Bruno Michel	India
30	Garry Connelly	Canada
31	Ian Reed	Canada
32	Jose Abed	Brasil
33	Manfred Scheuer	China
34	Steve Stringwell	China
35	Yasumasa Arai	China
36	Jorge H. Barados	Francia
37	Walter Aeschlimann	Francia
38	Eugenio Farcas	India
39	Enzo Spano	Estados Unidos
40	Joaquin Verdegay	Australia
41	Niels Wittich	Canada
42	Michel Boeri	Australia
43	Hassan Al-Thawadi	Reino Unido
44	Jean-Pierre Nicolas	Alemania
45	Jean-Claude Basso	Canada
46	Oscar Stafanini	China

Elige un director de carrera

6

Has elegido Philippe Gachet

Estos son los circuitos disponibles en el mes 11 que puede pagar el director de carrera en el continente Oceania

CIRCUITOS

OPCION	NOMBRE	PRECIO
1	Circuito Estelar	5672.0
2	Circuito del Horizonte	12454.33
3	Circuito de la Velocidad Suprema	11789.0
4	Circuito de la Luna Roja	6780.67
5	Circuito de la Victoria Infinita	15539.67
6	Circuito del Rayo Voz	9473.67
7	Circuito de la Maravilla Mecanica	3488.33
8	Circuito de la Curva del Dragon	12483.0
9	Circuito de la Recta Sin Fin	5579.33
10	Circuito de la Sombra Luminosa	12068.67
11	Circuito de las Dunas Ardientes	14620.0
12	Circuito del Oasis Voz	6707.0
13	Circuito del Vortice	12911.67

Elige un circuito

8

Elige la dificultad de la carrera

- 1. Facil
  - 2. Normal
  - 3. Dificil
- 2

Estas son las ciudades disponibles en el continente Oceania

CIUDADES

OPCION	NOMBRE	PRECIO ESTADIA
1	Sydney	111.0\$
2	Darwin	569.0\$
3	Fiyi	552.0\$
4	Papeete	307.0\$
5	Wellington	313.0\$
6	Adelaida	503.0\$
7	Gold Coast	531.0\$
8	Auckland	242.0\$
9	Bora Bora	220.0\$
10	Canberra	112.0\$
11	Palmira	233.0\$
12	Nadi	118.0\$
13	Suva	363.0\$
14	Brisbane	563.0\$
15	Noumea	171.0\$
16	Queenstown	378.0\$
17	Honolulu	130.0\$
18	Hobart	519.0\$
19	Perth	348.0\$
20	Melbourne	153.0\$

Elige una ciudad

6

Estos son los directores de carrera que tienen la licencia vigente:

DIRECTORES

OPCION	NOMBRE	PAIS
1	Charlie Whiting	Brasil
2	Michael Masi	Canada
3	Herbie Blash	Estados Unidos
4	Jacky Ickx	Brasil
5	Derek Ongaro	Reino Unido
6	Philippe Gachet	Estados Unidos
7	Roland Bruynseraede	China
8	Alain De Cadenet	India
9	Roger Lane-Nott	Brasil
10	Bobby Rahal	Reino Unido
11	Jo Bauer	Australia
12	Eduardo Freitas	Japon
13	Paul Gutjahr	Estados Unidos
14	Yves Bacquelaine	Estados Unidos
15	Nick Craw	China
16	Bjorn Nilsson	China
17	Roger Peart	China
18	Jean-Claude Lefebvre	Japon
19	Tony Scott-Andrews	Alemania
20	Emanuele Pirro	Estados Unidos
21	Gerd Ensser	Estados Unidos
22	Joann Villeneuve	Brasil
23	Trevor Foster	Reino Unido
24	Erich Beck	Francia
25	Richard Divila	China
26	Dennis Carter	Reino Unido
27	Alan Donnelly	Japon
28	Philip Gauthier	Brasil
29	Bruno Michel	India
30	Garry Connelly	Canada
31	Ian Reed	Canada
32	Jose Abed	Brasil
33	Manfred Scheuer	China
34	Steve Stringwell	China
35	Yasumasa Arai	China
36	Jorge H. Barados	Francia
37	Walter Aeschlimann	Francia
38	Eugenio Farcas	India
39	Enzo Spano	Estados Unidos
40	Joaquin Verdegay	Australia
41	Niels Wittich	Canada
42	Michel Boeri	Australia
43	Hassan Al-Thawadi	Reino Unido
44	Jean-Pierre Nicolas	Alemania
45	Jean-Claude Basso	Canada
46	Oscar Stafanini	China

Elige un director de carrera

9

Has elegido Roger Lane-Nott

Escribe el numero del mes en el que quieres reservar el circuito

Nota: Las carreras deben ser en meses distintos.

3

Mes elegido!

Estos son los circuitos disponibles en el mes 3 que puede pagar el director de carrera en el continente Oceania

CIRCUITOS

OPCION	NOMBRE	PRECIO
1	Circuito Estelar	5672.0
2	Circuito del Horizonte	12454.33
3	Circuito de la Velocidad Suprema	11789.0
4	Circuito de la Luna Roja	6780.67
5	Circuito de la Victoria Infinita	15539.67
6	Circuito del Rayo Veloz	9473.67
7	Circuito de la Maravilla Mecanica	3488.33
8	Circuito de la Curva del Dragon	12483.0
9	Circuito de la Recta Sin Fin	5579.33
10	Circuito de la Sombra Luminosa	12068.67
11	Circuito de la Noche Estrellada	5312.67
12	Circuito de las Dunas Ardientes	14620.0
13	Circuito del Oasis Veloz	6707.0
14	Circuito del Vortice	12911.67

Elige un circuito

5

Elige la dificultad de la carrera

- 1. Facil
- 2. Normal
- 3. Dificil

1

Estas son las ciudades disponibles en el continente Oceania

CIUDADES

OPCION	NOMBRE	PRECIO ESTADIA
1	Sydney	111.0\$
2	Darwin	569.0\$
3	Fiyi	552.0\$
4	Papeete	307.0\$
5	Wellington	313.0\$
6	Adelaida	503.0\$
7	Gold Coast	531.0\$
8	Auckland	242.0\$
9	Bora Bora	220.0\$
10	Canberra	112.0\$
11	Palmira	233.0\$
12	Nadi	118.0\$
13	Suva	363.0\$
14	Brisbane	563.0\$
15	Noumea	171.0\$
16	Queenstown	378.0\$
17	Honolulu	130.0\$
18	Hobart	519.0\$
19	Perth	348.0\$
20	Melbourne	153.0\$

Elige una ciudad

11

Estas son las carreras preferidas por el patrocinador del campeonato

CALENDARIO DE CARRERAS

CARRERA	CIUDAD	FECHA	DIFICULTAD
Trofeo de Wellington	Wellington	19/1/2023	3
Grand Prix de Sydney	Sydney	24/12/2023	1

Elige cuantas de estas quieres que tengan mas peso en el campeonato

1

CALENDARIO DE CARRERAS

CARRERA	CIUDAD	FECHA	DIFICULTAD
Trofeo de Wellington	Wellington	19/1/2023	3
Grand Prix de Sydney	Sydney	24/12/2023	1

Elige una carrera

2

Elige el valor del premio del ganador del campeonato, debe ser menor a 2.861915E15  
50000

Elige el premio en efectivo destinado para premiar todas las carreras, debe ser menor a 2.861915E15  
El premio en efectivo debe ser menor a 2.861915E15  
5222230  
El equipo de logistica esta repartiendose el dinero para los premios...

Este es el calendario de carreras del campeonato

CARRERAS				
NOMBRE	FECHA	DIFICULTAD	PREMIO EFECTIVO	CIUDAD
Trofeo de Wellington	19/1/2023	3	1044446.0\$	Wellington
Trofeo de Palmira	11/3/2023	1	348148.67\$	Palmira
Grand Prix de Adelaida	6/11/2023	2	696297.33\$	Adelaida
Grand Prix de Sydney	24/12/2023	1	348148.67\$	Sydney

### Funcionalidad 3: Personalizar Vehículo de Carrera

Menu Principal

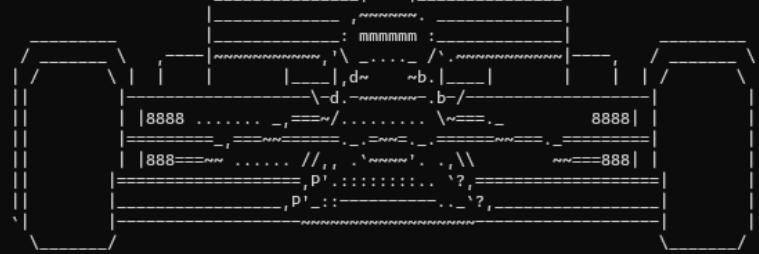
1. Prepara un nuevo campeonato
2. Disenar Ruta de Campeonato
3. Personaliza tu Vehiculo de Carreras
4. Forjar Alianza con el Maestro de Carreras
5. Poner a Prueba Tus Habilidades en la Pista
6. Salir

3

Es momento de tunear tu vehiculo de carreras. Primero, veamos a que piloto le vas a personalizar el vehiculo

d88b

|8888|



De acuerdo a los campeonatos desbloqueados, estan disponibles los siguientes pilotos

SCUDERIA FERRARI

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	James Hunt	0.26
2	Clay Regazzoni	0.28
3	Carlos Sainz	0.22

Elige un piloto

2

No hay vehiculos asociados a Clay Regazzoni

Tienes que comprar un chasis y configurar tu vehiculo, pulsa enter para continuar

Estos son los chasis disponibles para Clay Regazzoni de acuerdo a su presupuesto

CHASIS				
OPCION	MARCA	MODELO	VELOCIDAD	PRECIO
1	Mercedes	W12	232.0	37088.24
2	Red Bull Racing	RB16B	234.0	104332.6
3	Ferrari	SF21	220.0	65912.01
4	McLaren	MCL35M	204.0	122486.29
5	Aston Martin	AMR21	203.0	38068.63
6	Alpine	A521	213.0	78765.93
7	AlphaTauri	AT02	229.0	121833.73
8	Williams	FW43B	229.0	81537.76
9	Alfa Romeo	C41	215.0	121708.11
10	Haas	VF-21	241.0	62519.59
11	Mercedes	W12	200.0	108686.98
12	Red Bull Racing	RB16B	207.0	87530.41
13	Ferrari	SF21	234.0	120400.73
14	McLaren	MCL35M	202.0	37930.84
15	Aston Martin	AMR21	239.0	105722.99
16	Alpine	A521	213.0	62379.14
17	AlphaTauri	AT02	232.0	120042.71
18	Williams	FW43B	218.0	12654.58
19	Alfa Romeo	C41	203.0	39035.35
20	Haas	VF-21	224.0	113177.74
21	Mercedes	W12	218.0	84057.68
22	Red Bull Racing	RB16B	215.0	94320.94
23	Ferrari	SF21	230.0	121456.77
24	McLaren	MCL35M	238.0	90271.39
25	Aston Martin	AMR21	211.0	28758.05
26	Alpine	A521	228.0	79486.21
27	AlphaTauri	AT02	248.0	36673.56
28	Williams	FW43B	206.0	89142.71
29	Alfa Romeo	C41	241.0	78486.57
30	Haas	VF-21	249.0	24661.64
31	Mercedes	W12	202.0	15530.73
32	Red Bull Racing	RB16B	221.0	34339.62
33	Ferrari	SF21	229.0	63794.93
34	McLaren	MCL35M	237.0	81617.22
35	Aston Martin	AMR21	211.0	14006.97
36	Alpine	A521	214.0	20129.54
37	AlphaTauri	AT02	247.0	104515.6
38	Williams	FW43B	219.0	7452.82
39	Alfa Romeo	C41	200.0	7938.64
40	Haas	VF-21	214.0	112606.79
41	Haas	VF-21	241.0	62519.59
42	Mercedes	W12	232.0	37088.24

Elige un chasis

Estos son los alerones disponibles para Clay Regazzoni de acuerdo a su presupuesto y de la marca AlphaTauri

PIEZAS				
OPCION	NOMBRE	MANIOBRABILIDAD	PRECIO	VELOCIDAD ADICIONAL
1	AeroMaster AlphaFlow	+0.26	569.34\$	+1.13
2	TurboWing TauriStorm	+0.28	266.25\$	+15.28
3	SkyRider AeroBolt	+0.35	211.31\$	+3.62
4	AeroDynamics StormFlow	+0.3	1065.51\$	+19.67
5	HyperWing TauriBlade	+0.24	472.28\$	+14.42
6	AeroJet BoltMaster	+0.14	827.87\$	+14.28
7	TurboFlare AlphaX	+0.17	755.56\$	+12.01
8	AeroX TauriBlitz	+0.21	224.54\$	+3.24
9	SkyForce AeroFury	+0.17	161.39\$	+18.75
10	TurboWing StormWave	+0.23	527.54\$	+6.27

Elige un aleron

1

Estas son los neumaticos disponibles para Clay Regazzoni de acuerdo a su presupuesto y de la marca AlphaTauri

PIEZAS				
OPCION	NOMBRE	MANIOBRABILIDAD	PRECIO	VELOCIDAD ADICIONAL
1	AeroGlide TauriSpeed	+0.32	397.64\$	+5.58
2	GripMaster StormVortex	+0.32	358.49\$	+13.83
3	TurboTread AlphaTech	+0.13	854.2\$	+8.31
4	TrackThriller TauriBlitz	+0.24	956.58\$	+1.44
5	SpeedDive StormGlide	+0.23	759.74\$	+9.21
6	AeroWheel BoltMaster	+0.15	946.65\$	+6.94
7	SuperGrip TauriMaxima	+0.34	804.0\$	+6.95
8	TurboGlide StormTech	+0.29	623.18\$	+17.16
9	MegaTraction AlphaBlade	+0.26	225.62\$	+17.3
10	SpeedBlitz TauriStormX	+0.33	847.95\$	+15.22

Elige un neumatico

5

Estos son los motores disponibles para Clay Regazzoni de acuerdo a su presupuesto de la marca AlphaTauri

PIEZAS				
OPCION	NOMBRE	MANIOBRABILIDAD	PRECIO	VELOCIDAD ADICIONAL
1	TurboThunder TauriMaster	+0.25	1002.61\$	+2.07
2	PowerBeast StormJet	+0.25	921.29\$	+3.11
3	NitroCharger AlphaBolt	+0.31	1047.74\$	+11.25
4	TurboBoost TauriBlitz	+0.22	123.99\$	+11.05
5	ThunderDrive StormFlow	+0.28	916.04\$	+3.68
6	HyperVelocity AlphaJet	+0.32	670.36\$	+16.05
7	TurboJet BoltX	+0.14	585.49\$	+12.7
8	PowerPulse TauriTech	+0.33	328.37\$	+17.71
9	TurboDrive StormBlitz	+0.29	781.86\$	+6.2
10	RocketForce AlphaRider	+0.23	1011.72\$	+7.32

Elige un motor

7

Tu equipo esta haciendo la negociacion con los proveedores...

Has impresionado a los proveedores

Les han hecho un descuento del 25.68% debido a tus habilidades y el dinero del equipo

Tu equipo ha comprado: AeroMaster AlphaFlow, SpeedDive StormGlide, TurboJet BoltX

El vehiculo ha sido configurado

Este es tu vehiculo personalizado

#### STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	259.7
GASOLINA	100
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

#### Funcionalidad 4: Corrupción en al Carrera o “Forjar Alianza con el Maestro de Carreras”

Menu Principal  
1. Prepara un nuevo campeonato  
2. Disenar Ruta de Campeonato  
3. Personaliza tu Vehiculo de Carreras  
4. Forjar Alianza con el Maestro de Carreras  
5. Poner a Prueba Tus Habilidades en la Pista  
6. Salir  
4

Asi que decidiste forjar una alianza con el Maestro de Carreras. Esperamos que no te arrepientes...

Primero, debemos escoger que piloto desea formar una amistad con el Maestro de Carreras  
De acuerdo a los campeonatos desbloqueados, estan disponibles los siguientes pilotos

##### SCUDERIA FERRARI

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	James Hunt	0.26
2	Clay Regazzoni	0.28
3	Carlos Sainz	0.22

Elige un piloto

2

De las carreras del campeonato del piloto elegido, estan los siguientes Maestros de Carrera

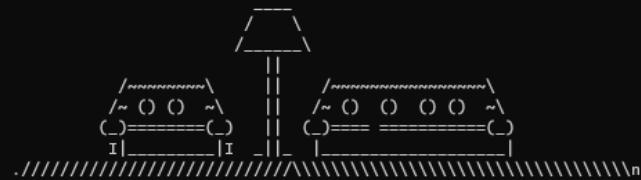
##### DIRECTORES

OPCION	NOMBRE	PAIS
1	Michael Masi	Canada
2	Roger Lane-Nott	Brasil
3	Philippe Gachet	Estados Unidos
4	Yves Bacquelaine	Estados Unidos

Elige un maestro de carrera

1

Al acercarse al Maestro de Carrera, te habla de ciertos 'problemas economicos' que lo tienen pensando...



Quizas darle un 'incentivo' pueda llamar su atencion  
Ofrece una cantidad de dinero (Tu equipo tiene 129901)  
12000

El maestro de carrera Michael Masi te ha propuesto (Clay Regazzoni) ir a un lugar mas tranquilo.

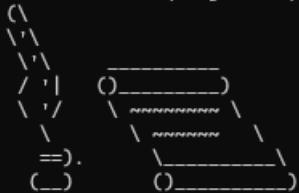
Llegan a un lugar con poca luz, te invita a sentarte, y pronto, tienes 25 cartas delante tuyo

A.--.	B.--.	C.--.	D.--.	E.--.	F.--.	G.--.	H.--.	I.--.
(\ )	:O:	:/\:	:/\:	(\ )	:O:	:/\:	(\ )	(\ )
:/\:	OO	:/\:	(\_)	:/\:	OO	:/\:	(\_)	:/\:
'--'A	'--'B	'--'C	'--'D	'--'E	'--'F	'--'G	'--'H	'--'I
,	,	,	,	,	,	,	,	,
J.--.	K.--.	L.--.	M.--.	N.--.	O.--.	P.--.	Q.--.	R.--.
:O:	:/\:	:/\:	(\ )	:O:	:/\:	:/\:	(\ )	:O:
OO	:/\:	(\_)	:/\:	OO	:/\:	(\_)	:/\:	OO
'--'J	'--'K	'--'L	'--'M	'--'N	'--'O	'--'P	'--'Q	'--'R
,	,	,	,	,	,	,	,	,
S.--.	T.--.	U.--.	V.--.	W.--.	X.--.	Y.--.	Z.--.	
:/\:	:/\:	(\ )	:O:	:/\:	:/\:	(\ )	:O:	
:/\:	(\_)	:/\:	(O)	:/\:	(\_)	:/\:	(O)	
'--'S	'--'T	'--'U	'--'V	'--'W	'--'X	'--'Y	'--'Z	
,	,	,	,	,	,	,	,	,

El Maestro de Carrera te dice que elijas una de ellas (elige un numero del 1 al 25)  
15

El dinero que tienes para negociar con el Maestro de Carrera es 66000.0\$

Con el dinero que ganaste, el Maestro de Carrera comienza a tachar nombres de una lista...



Pronto, te muestra una lista de los pilotos que esta dispuesto a 'castigar'.

#### PILOTOS

OPCION	NOMBRE	HABILIDAD
1	Piero Carini	0.2
2	Nico Hulkenberg	0.36
3	Giancarlo Baghetti	0.37
4	John Watson	0.27
5	Jud Larson	0.25
6	Jo Bonnier	0.26
7	Luigi Fagioli	0.37
8	Bud Tingelstad	0.3

Vamos, elige uno!

2

Decidiste maldecir a Nico Hulkenberg



-ART BY ZEUS-

El Maestro de Carrera te sonrie, y predice que el piloto y su vehiculo sufriran de una 'mala fortuna'

El maestro de Carrera te da una ultima eleccion:

1. Manipular para cambiar las posiciones de la carrera
2. Manipular tu vehiculo de carreras

1

El Maestro de Carrera te avisa que 'puede que comiences mas adelante, y los otros, mas atras'...

## Funcionalidad 5: Simulación de Grand Prix y Fin Campeonato

### Menu Principal

1. Prepara un nuevo campeonato
2. Disenar Ruta de Campeonato
3. Personaliza tu Vehiculo de Carreras
4. Forjar Alianza con el Maestro de Carreras
5. Poner a Prueba Tus Habilidades en la Pista
6. Salir

5

Decidiste comenzar a correr las carreras. Alla vamos!  
Primero, debes elegir que campeonato deseas.

### CAMPEONATOS

OPCION	NOMBRE
1	Campeonato de las Arenas Rojas
2	Carrera en la Tierra de los Canguros

Elige tu campeonato, campeon:

2

Has elegido Carrera en la Tierra de los Canguros!

De acuerdo al campeonato que elejiste, el piloto con el que correras es: Clay Regazzoni  
Las carreras son las siguientes:

### CALENDARIO DE CARRERAS

CARRERA	CIUDAD	FECHA	DIFICULTAD
Trofeo de Wellington	Wellington	19/1/2023	3
Trofeo de Palmira	Palmira	1/3/2023	1
Grand Prix de Adelaida	Adelaida	6/11/2023	2
Grand Prix de Sydney	Sydney	24/12/2023	1

Ahora, comenzaremos a correr todas las carreras del campeonato

Comenzando la carrera: Trofeo de Wellington

En sus marcas,

Listos...



La carrera transcurre...

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	259.7
GASOLINA	91
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

## TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Clay Regazzoni	1
John Watson	2
Bud Tingelstad	3
Jud Larson	4
Giancarlo Baghetti	5
Luigi Villoresi	6
Jo Bonnier	7
Piero Carini	8
Luigi Fagioli	9
Nico Hulkenberg	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 859.1/9000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTO VAMUY RAPIDO
  3. Hacer maniobra
  4. Defender Posicion

#### 5. DERRAPAR RAAAAAAAARRAAAAAAAARRAAAAAH

Debes frenar siquieres entrar a pits!

2

**El carro desacelera y baja su velocidad**

La carrera transcurre...

[View Details](#)

— — — — —

[View Details](#)

Digitized by srujanika@gmail.com

Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	259.7
GASOLINA	61
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Clay Regazzoni	1
John Watson	2
Bud Tingelstad	3
Jud Larson	4
Giancarlo Baghetti	5
Nico Hulkenberg	6
Jo Bonnier	7
Piero Carini	8
Luigi Villoresi	9
Luigi Fagioli	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 3456.1/9000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  3. Hacer maniobra
  4. Defender Posicion
  5. DERRAPAR RAAAAAAAARRAAAAAAAARRAAAAAH
- Debes frenar si quieres entrar a pits!

1

El piloto comienza a acelerar!

La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	309.7
GASOLINA	43
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Clay Regazzoni	1
John Watson	2
Bud Tingelstad	3
Jud Larson	4
Giancarlo Baghetti	5
Nico Hulkenberg	6
Jo Bonnier	7
Piero Carini	8
Luigi Villoresi	9
Luigi Fagioli	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 5314.3/9000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTOY MUY RAPIDO
  3. Hacer maniobra
  4. Defender Posicion
- Debes frenar si quieres entrar a pits!

3

El piloto decide intentar una maniobra!



Tu piloto se ha chocado!  
Eso le ha dado una sancion a tu piloto

La carrera ha terminado!

Los resultados de la carrera han sido los siguientes:

TABLA DE TIEMPOS

PILOTO	TIEMPO	POSICION
John Watson	34.0 s	1
Bud Tingelstad	36.0 s	2
Jud Larson	37.0 s	3
Giancarlo Baghetti	38.0 s	4
Nico Hulkenberg	40.0 s	5
Jo Bonnier	41.0 s	6
Piero Carini	41.0 s	7
Luigi Villaresi	42.0 s	8
Luigi Fagioli	42.0 s	9
Clay Regazzoni	DNF	10

Procederemos a puntuar a los equipos...

Oops, antes, parece que el piloto Clay Regazzoni tiene 1 sanciones.

Sin embargo, tienes la opcion de reducir el numero de las sanciones

Escribe Y o N segun lo que deseess hacer

Por favor, escribe Y o N

y

Esto es muy sencillo, solo escoge un numero del 1 al 5, y si es correcto, se le quitara una sancion al piloto

4

~Mala suerte~

EQUIPOS

POSICION	NOMBRE	PUNTOS
1	Williams Racing	20
2	Jordan Grand Prix	14
3	Ligier	13
4	Lotus F1 Team	10

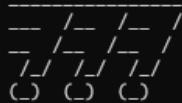
Comenzando la carrera: Trofeo de Palmira

En sus marcas,

Listos...



La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	309.7
GASOLINA	85
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Clay Regazzoni	1
John Watson	2
Bud Tingelstad	3
Jud Larson	4
Giancarlo Baghetti	5
Nico Hulkenberg	6
Piero Carini	7
Jo Bonnier	8
Luigi Fagioli	9
Luigi Villoresi	10

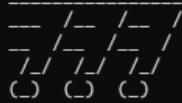
La distancia que has recorrido de la carrera es: 1548.5/12000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

2. PISA EL FRENO ESTO VAMUY RAPIDO
  4. Defender Posicion
  5. DERRAPAR RAAAAAAA RAAAAAAA RAAAAAAA RAAAAAH
- Debes frenar si quieres entrar a pits!
- 2

El carro desacelera y baja su velocidad  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	159.7
GASOLINA	73
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
John Watson	1
Bud Tingelstad	2
Clay Regazzoni	3
Jud Larson	4
Giancarlo Baghetti	5
Nico Hulkenberg	6
Piero Carini	7
Jo Bonnier	8
Luigi Fagioli	9
Luigi Villaresi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 2187.3/12000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
3. Hacer maniobra
4. Defender Posicion
5. DERRAPAR RAAAAAAAARRAAAAAAAARRAAAAAH
6. Entrar a la Pit Stop
- 5

El piloto intenta derrapar!



Tu piloto se ha chocado!

Eso le ha dado una sancion a tu piloto

La carrera ha terminado!  
Los resultados de la carrera han sido los siguientes:

TABLA DE TIEMPOS

PILOTO	TIEMPO	POSICION
John Watson	45.0 s	1
Bud Tingelstad	48.0 s	2
Jud Larson	49.0 s	3
Giancarlo Baghetti	51.0 s	4
Nico Hulkenberg	52.0 s	5
Piero Carini	55.0 s	6
Jo Bonnier	55.0 s	7
Luigi Fagioli	55.0 s	8
Luigi Villoresi	56.0 s	9
Clay Regazzoni	DNF	10

Procederemos a puntuar a los equipos...

Oops, antes, parece que el piloto Clay Regazzoni tiene 2 sanciones.  
Sin embargo, tienes la opcion de reducir el numero de las sanciones  
Escribe Y o N segun lo que deseas hacer  
Por favor, escribe Y o N

Por favor, escribe Y o N

y

Esto es muy sencillo, solo escoge un numero del 1 al 5, y si es correcto, se le quitara una sancion al piloto  
4

~Mala suerte~

EQUIPOS

POSICION	NOMBRE	PUNTOS
1	Williams Racing	40
2	Jordan Grand Prix	27
3	Ligier	27
4	Lotus F1 Team	21

Comenzando la carrera: Grand Prix de Adelaida  
En sus marcas,  
Listos...



La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...



oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	159.7
GASOLINA	79
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
John Watson	1
Bud Tingelstad	2
Jud Larson	3
Giancarlo Baghetti	4
Nico Hulkenberg	5
Piero Carini	6
Jo Bonnier	7
Luigi Fagioli	8
Luigi Villoresi	9
Clay Regazzoni	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 1117.9/13000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
2. PISA EL FRENO ESTO VAMUY RAPIDO
3. Hacer maniobra
6. Entrar a la Pit Stop
- 3

El piloto decide intentar una maniobra!



Tu piloto se ha chocado!  
Eso le ha dado una sancion a tu piloto

La carrera ha terminado!  
Los resultados de la carrera han sido los siguientes:

TABLA DE TIEMPOS

PILOTO	TIEMPO	POSICION
John Watson	49.0 s	1
Bud Tingelstad	52.0 s	2
Jud Larson	53.0 s	3
Giancarlo Baghetti	55.0 s	4
Nico Hulkenberg	56.0 s	5
Piero Carini	59.0 s	6
Jo Bonnier	59.0 s	7
Luigi Fagioli	60.0 s	8
Luigi Villoresi	60.0 s	9
Clay Regazzoni	DNF	10

Procederemos a puntuar a los equipos...

Oops, antes, parece que el piloto Clay Regazzoni tiene 3 sanciones.

Sin embargo, tienes la opcion de reducir el numero de las sanciones

Escribe Y o N segun lo que desees hacer

Por favor, escribe Y o N

n

Bueno, parece que hay gente a la que que no le gusta tomar las oportunidades~

EQUIPOS

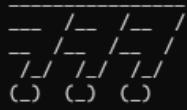
POSICION	NOMBRE	PUNTOS
1	Williams Racing	60
2	Ligier	41
3	Jordan Grand Prix	40
4	Lotus F1 Team	32

Comenzando la carrera: Grand Prix de Sydney

En sus marcas,  
Listos...



La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehículo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	159.7
GASOLINA	88
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

## TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
John Watson	1
Bud Tingelstad	2
Jud Larson	3
Giancarlo Baghetti	4
Nico Hulkenberg	5
Piero Carini	6
Jo Bonnier	7
Luigi Fagioli	8
Luigi Villoresi	9
Clay Regazzoni	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 638.8/15000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones



El piloto decide intentar una maniobra!

La carrera transcurre...

**La carrera transcurre...**

La carrera transcur

**La carrera transcurre...**

**La carrera transcurre...**

#### **La carrera transcu**

L

— /— /— /— /  
— /— /— /— /  
— /— /— /— /  
— /— /— /— /

Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehículo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	359.7
GASOLINA	58
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

## TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Clay Regazzoni	1
John Watson	2
Bud Tingelstad	3
Jud Larson	4
Giancarlo Baghetti	5
Nico Hulkenberg	6
Piero Carini	7
Jo Bonnier	8
Luigi Fagioli	9
Luigi Villoresi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 4235.8/15000.0

No ha terminado ningun conductor!

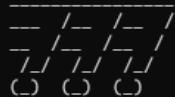
Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTOVAMUYRAPIDO
  3. Hacer maniobra
  4. Defender Posicion
  5. DERRAPAR RAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH

Debes frenar si quieres entrar a pits!

1

El piloto comienza a acelerar!  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!

El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	309.7
GASOLINA	25
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Clay Regazzoni	1
John Watson	2
Bud Tingelstad	3
Jud Larson	4
Giancarlo Baghetti	5
Nico Hulkenberg	6
Piero Carini	7
Jo Bonnier	8
Luigi Fagioli	9
Luigi Villoresi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 7642.5/15000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTOVAMUYRAPIDO
  3. Hacer maniobra
  4. Defender Posicion
  5. DERRAPAR RAAAAAAAARRAAAAAAAARRAAAAAAAH
- Debes frenar si quieres entrar a pits!
- 1

El piloto comienza a acelerar!  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	309.7
GASOLINA	16
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Clay Regazzoni	1
John Watson	2
Bud Tingelstad	3
Jud Larson	4
Giancarlo Baghetti	5
Nico Hulkenberg	6
Piero Carini	7
Jo Bonnier	8
Luigi Fagioli	9
Luigi Villoresi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 8571.6/15000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTO VAMU Y RAPIDO
  3. Hacer maniobra
  5. DERRAPAR RAAAAAAA RAAAAAAA RAAAAAAA RAAAAAH
- Debes frenar si quieres entrar a pits!
- 2

El carro desacelera y baja su velocidad  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...  
La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!  
El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	159.7
GASOLINA	1
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	DAÑADOS

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
Clay Regazzoni	1
John Watson	2
Bud Tingelstad	3
Jud Larson	4
Giancarlo Baghetti	5
Nico Hulkenberg	6
Piero Carini	7
Jo Bonnier	8
Luigi Fagioli	9
Luigi Villoresi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 9370.1/15000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
2. PISA EL FRENO ESTOYAMUYRAPIDO
3. Hacer maniobra
4. Defender Posicion
5. DERRAPAR RAAAAAAAARRAAAAAAAARRAAAAAAAH
6. Entrar a la Pit Stop
- 6

Entras a la PitStop!



Decide que hacer mientras estas en los Pits

1. Llenar gasolina
2. Reparar Auto
3. Ya quiero seguir manejando! (Salir)
- 1

Decide que hacer mientras estas en los Pits

  1. Llenar gasolina
  2. Reparar Auto
  3. Ya quiero seguir manejando! (Salir)
  - 1

Decide que hacer mientras estas en los Pits

```

1. Llenar gasolina
2. Reparar Auto
3. Ya quiero seguir manejando! (Salir)
1
Decide que hacer mientras estas en los Pits
1. Llenar gasolina
2. Reparar Auto
3. Ya quiero seguir manejando! (Salir)
1
Decide que hacer mientras estas en los Pits
1. Llenar gasolina
2. Reparar Auto
3. Ya quiero seguir manejando! (Salir)
2
Decide que hacer mientras estas en los Pits
1. Llenar gasolina
2. Reparar Auto
3. Ya quiero seguir manejando! (Salir)
1
Decide que hacer mientras estas en los Pits
1. Llenar gasolina
2. Reparar Auto
3. Ya quiero seguir manejando! (Salir)
3
La carrera transcurre...

```

\_\_\_\_ /\_\_ /\_\_ /  
 \_\_\_\_ /\_\_ /\_\_ /  
 \_\_\_\_ /\_ /\_ /\_ /  
 ( ) ( ) ( )

Oh my god! Es tu momento de actuar!  
 El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

---

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	159.7
GASOLINA	79
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

---

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

---

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
John Watson	1
Clay Regazzoni	2
Bud Tingelstad	3
Jud Larson	4
Giancarlo Baghetti	5
Nico Hulkenberg	6
Piero Carini	7
Jo Bonnier	8
Luigi Fagioli	9
Luigi Villaresi	10

---

La distancia que has recorrido de la carrera es: 10488.0/15000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

1. Aprovechar DRS
  2. PISA EL FRENO ESTO VAMUY RAPIDO
  3. Hacer maniobra
  4. Defender Posicion
  6. Entrar a la Pit Stop
- 2

El carro desacelera y baja su velocidad

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...

La carrera transcurre...



Oh my god! Es tu momento de actuar!

El estado de tu vehiculo es el siguiente, presiona enter para continuar

---

STATS ACTUALES

PILOTO	Clay Regazzoni
VELOCIDAD	159.7
GASOLINA	67
ALERON	OK
MOTOR	OK
NEUMATICOS	OK

Hasta ahora, las posiciones en la carrera son las siguientes, presiona enter para continuar

---

TABLA DE POSICIONES

PILOTO	POSICION
John Watson	1
Clay Regazzoni	2
Bud Tingelstad	3
Jud Larson	4
Giancarlo Baghetti	5
Nico Hulkenberg	6
Piero Carini	7
Jo Bonnier	8
Luigi Fagioli	9
Luigi Villaresi	10

La distancia que has recorrido de la carrera es: 11126.8/15000.0

No ha terminado ningun conductor!

Tienes una oportunidad! Escoge una de las siguientes opciones

- 1. Aprovechar DRS
- 3. Hacer maniobra
- 4. Defender Posicion
- 6. Entrar a la Pit Stop

2

Esa opcion no esta disponible!

Elige otro numero

3

El piloto decide intentar una maniobra!



Tu piloto se ha chocado!

Eso le ha dado una sancion a tu piloto

La carrera ha terminado!

Los resultados de la carrera han sido los siguientes:

TABLA DE TIEMPOS

PILOTO	TIEMPO	POSICION
John Watson	56.0 s	1
Bud Tingelstad	60.0 s	2
Jud Larson	62.0 s	3
Giancarlo Baghetti	64.0 s	4
Nico Hulkenberg	65.0 s	5
Piero Carini	68.0 s	6
Jo Bonnier	68.0 s	7
Luigi Fagioli	69.0 s	8
Luigi Villoresi	70.0 s	9
Clay Regazzoni	DNF	10

Procederemos a puntuar a los equipos...

Oops, antes, parece que el piloto Clay Regazzoni tiene 4 sanciones.

Sin embargo, tienes la opcion de reducir el numero de las sanciones

Escribe Y o N segun lo que deseas hacer

Por favor, escribe Y o N

y

Esto es muy sencillo, solo escoge un numero del 1 al 5, y si es correcto, se le quitara una sancion al piloto

3

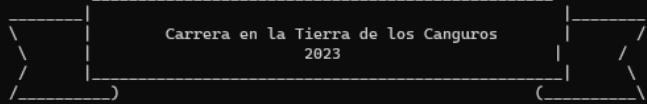
Correcto! Tu piloto ha sido des-sancionado

EQUIPOS

POSICION	NOMBRE	PUNTOS
1	Williams Racing	80
2	Ligier	55
3	Jordan Grand Prix	53
4	Lotus F1 Team	43

Se han acabado todas las carreras!  
Es momento del gran final...

La premiacion del campeonato!, presiona enter para continuar



Nos complace presentarte, la puntuacion final de los equipos del campeonato!

EQUIPOS

POSICION	NOMBRE	PUNTOS
1	Williams Racing	80
2	Ligier	55
3	Jordan Grand Prix	53
4	Lotus F1 Team	43



El equipo campeon es : Williams Racing!!!

Y asi, las victorias de los pilotos campeones:  
El piloto ganador Giancarlo Baghetti y sus victorias:  
Carrera en la Tierra de los Canguros 2023 (Oceania)  
El piloto ganador John Watson y sus victorias:  
Carrera en la Tierra de los Canguros 2023 (Oceania)

Deseas ver las estadisticas especificas del campeonato?

Escribe Y ? N  
y

El equipo Williams Racing ha quedado en la posicion 1!  
Para los pilotos del equipo Williams Racing:

El piloto Giancarlo Baghetti ha terminado con 28 puntos!  
Ademas, ahora el piloto cuenta con una habilidad de 0.28  
Y ahora... Oh! El piloto no cuenta con sanciones!  
Ahora, los tiempos de las carreras:  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 38.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 51.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 55.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 64.0 segundos.

El piloto John Watson ha terminado con 52 puntos!  
Ademas, ahora el piloto cuenta con una habilidad de 0.28  
Y ahora... Oh! El piloto no cuenta con sanciones!  
Ahora, los tiempos de las carreras:  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 34.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 45.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 49.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 56.0 segundos.

El equipo Ligier ha quedado en la posicion 2!  
Para los pilotos del equipo Ligier:

El piloto Luigi Fagioli ha terminado con 11 puntos!  
Ademas, ahora el piloto cuenta con una habilidad de 0.28  
Y ahora... Oh! El piloto no cuenta con sanciones!  
Ahora, los tiempos de las carreras:  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 42.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 55.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 60.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 69.0 segundos.

El piloto Bud Tingelstad ha terminado con 44 puntos!  
Ademas, ahora el piloto cuenta con una habilidad de 0.28  
Y ahora... Oh! El piloto no cuenta con sanciones!  
Ahora, los tiempos de las carreras:  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 36.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 48.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 52.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 60.0 segundos.

El equipo Jordan Grand Prix ha quedado en la posicion 3!  
Para los pilotos del equipo Jordan Grand Prix:

El piloto Jud Larson ha terminado con 36 puntos!  
Ademas, ahora el piloto cuenta con una habilidad de 0.28  
Y ahora... Oh! El piloto no cuenta con sanciones!  
Ahora, los tiempos de las carreras:  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 37.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 49.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 53.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 62.0 segundos.

El piloto Jo Bonnier ha terminado con 17 puntos!  
Ademas, ahora el piloto cuenta con una habilidad de 0.28  
Y ahora... Oh! El piloto no cuenta con sanciones!  
Ahora, los tiempos de las carreras:  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 41.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 55.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 59.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 68.0 segundos.

El equipo Lotus F1 Team ha quedado en la posicion 4!  
Para los pilotos del equipo Lotus F1 Team:

El piloto Piero Carini ha terminado con 19 puntos!  
Ademas, ahora el piloto cuenta con una habilidad de 0.28  
Y ahora... Oh! El piloto no cuenta con sanciones!  
Ahora, los tiempos de las carreras:  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 41.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 55.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 59.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 68.0 segundos.

El piloto Nico Hulkenberg ha terminado con 24 puntos!  
Ademas, ahora el piloto cuenta con una habilidad de 0.28  
Y ahora... Oh! El piloto no cuenta con sanciones!  
Ahora, los tiempos de las carreras:  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 40.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 52.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 56.0 segundos.  
En la carrera Trofeo de Wellington, el piloto obtuvo un tiempo de 65.0 segundos.  
El campeonato Carrera en la Tierra de los Canguros se da por terminado