

## Cjt\_Jugadores

- + Cjt\_Jugadores()
- + ~Cjt\_Jugadores()
- + anadir\_jugador()
- + eliminar\_jugador()
- + modificar\_jugador()
- + ordenar\_cjt\_jugadors()
- + existe\_jugador()
- + consultar\_jugador()
- + leer()
- + escribir()