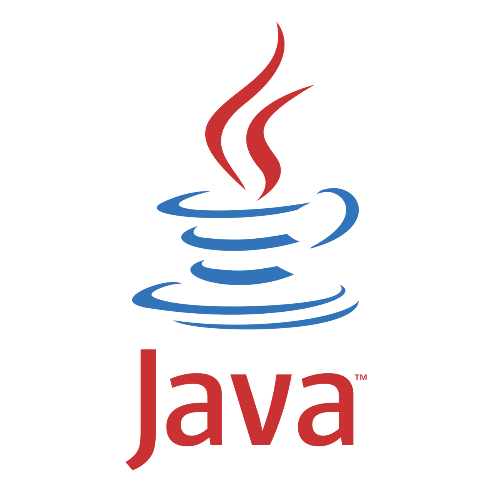
|  |
| --- |
| *Trabajo Practico Final* |
| *Desarrollo de algoritmos* |



*Estudiante:*

Benjamin Pastor – [FAI-3945].

*Profesoras:*

Nadina Martínez, Claudia Carrasco.

*Carrera:*

Licenciatura en ciencias de la computación.

*Fecha:*

viernes 28 de junio 2024.

Índice:

* + Consignas a desarrollar.
  + Clases utilizadas.
  + Estructuras empleadas.
  + Explicacion de los modulos y sus auxiliares.
  + Aclaracion de ciertas funciones.

*Clases a utilizar:*

Equipos: clase con los datos del quipo, lleva datos adicionales necesarios que no se especificaron en el archivo.

Datos: Nombre del equipo (nombreEquipo), categoría (categoria).

Datos agregados: puntos acumulados (puntosAcum), partidos jugados (partidosJugados), partidos ganados (partidosGanados), partidos perdidos (partidosPerdidos), partidos empatados (partidosEmpatados), goles a favor (golesFavor), goles en contra (golesContra), diferencia de goles (diferenciaGoles), arreglo con los jugadores de ese quipo(listJugadores).

Aclaraciones:

En los modulos de partidos aumento cada acumulador en ++ en vez de pasar el numero de partidos por parámetro.

En los goles no porque haciendo pruebas no se almacenaban bien a diferencia de los partidos.

El constructor de esta clase solo lee los únicos dos datos del equipo y inicializo los demás datos de tipo int en 0 para evitar posibles errores.

Jugadores: almacena los datos necesarios de cada jugador.

Datos: Nombre del jugador (nombreJugador), apellido (apellido), edad (edad), dni (dni), numero de camiseta (numeroCamiseta).

Datos agregados: cantidad de goles (cantGoles).

Aclaraciones:

Solo armo métodos modificadores a los datos que son mas propensos a cambiar.

Estructuras utilizadas:

arrEquipos: arreglo para almacenar los equipos que se leen en el archivo txt.

listJugadores: arreglo de jugadores dentro de la clase equipos para tener en cada equipo sus jugadores.

arrJugadores: arreglo de jugadores para poder ordenarlos por nombre o goles en el código principal.

Encuentros: esta matriz tiene almacenados los equipos en sus filas según su cruce, para cargarla utilice el código del anexo 1 del archivo de consignas y lo modifique para que retorne la matriz de equipos. Cada fila de esta es una fecha.

fechasJugadas: esta matriz almacena los resultados de cada partido, al igual que la matriz de encuentros tiene 7 filas que son las fechas y en cada una hay 4 posiciones que son los partidos.