|  |
| --- |
| **TAD Game** |
| Game {(p1, p2, …, pn), atyp, mean} |
| {inv: n = size((p1, p2, …, pn)) 2 ≤ n ≤ 100 ( mean = matchValue(patyp) matchValue(pi)} |
| Operaciones básicas   * Game Entero → Game * setPlayers Player[] x Game → Game * tryToInsert Game x Player → Game x Player |

Operaciones

|  |
| --- |
| **Game(n)**  “Crea un game con capacidad para la cantidad de jugadores dada”  Pre: n 2 ≤ n ≤ 100  Post: game = {(p1, p2, …, pn), -1, 0} p1…pn Player p1…pn |
| **setPlayers(players,game)**  “Modifica la lista de jugadores de la partida por la que llega como parámetro”  Pre: game = {(p1, p2, …, pn), …} players = (pl1, pl2, …, plm) pl1,pl2,…,plm Player p1,p2,…,pm  Post: game = {(pl1, pl2, …, plm), …} |
| **tryToInsert(p,game)**  “Intenta insertar un jugador al juego. Se inserta en el caso de que su desviación sea menor al jugador con mayor desviación, de manera que elimina a este último del juego. Retorna el jugador que queda fuera del juego”  Pre: p Player p game = {(p1, p2, …, pn), …} p1…pn  Post: Si matchValue(patyp)  matchValue(p), game = {(p1, p2, …, patyp-1, p, patyp+1, …, pn), …} player = patyp. De lo contrario, game = {(p1, p2, …, pn), …} player = p |