



Enunciado

La Facultad está organizando torneos de deportes entre los integrantes de los distintos claustros. Para eso ha iniciado la inscripción de las personas que quieran participar en un archivo (jugadores.dat) con el siguiente formato:

Jugadores.dat

DNI

Nombre

Apellido

Email

Teléfono

Claustro (1: docente; 2 alumno; 3 no docente; 4 graduado)

Deporte (número entre 1 y 10)

Número de equipo (número entero)

Fecha de inscripción

Matrícula

Campo	Tipo
DNI	Número entero
Nombre	Cadena de 30 caracteres
Apellido	Cadena de 30 caracteres
Email	Cadena de 30 caracteres
Teléfono	Cadena de 30 caracteres
Claustro (1: docente; 2 alumno; 3 no docente; 4 graduado)	int
Deporte (número entre 1 y 10)	int
Número de equipo	int
Fecha de inscripción	Fecha
Matrícula (\$)	float

Estado	bool
--------	------

Restricciones

- El DNI no debe repetirse en el archivo.
- Los campos que tienen valores definidos (Claustro y deporte) no deben aceptar otros valores que no sean los indicados.
- La fecha debe ser una fecha válida, y anterior o igual a la fecha actual.
- El estado debe ser verdadero para que el sistema utilice el registro.
- El campo matrícula sólo debe aceptar valores 0 o positivos.

NOTA: el pago de la matrícula es voluntario, por lo que ese campo puede tener valor 0.

MENÚ DE JUGADORES

El menú de jugadores debe contener las siguientes opciones:

```
MENU JUGADORES
-----

1) AGREGAR JUGADOR
2) LISTAR JUGADOR POR DNI
3) LISTAR TODOS LOS JUGADORES
4) MODIFICAR FECHA DE INSCRIPCION
5) ELIMINAR REGISTRO DE JUGADOR
-----

0) SALIR
```

Aclaraciones:

- La opción AGREGAR deberá permitir ingresar de a un registro por vez.
- La opción LISTAR POR DNI deberá solicitar el DNI y listar todos los campos del registro si éste existe, o informar si no existe.
- La opción LISTAR TODOS LOS JUGADORES deberá listar todos los registros del archivo.
- La opción MODIFICAR FECHA deberá pedir un DNI de un jugador y una fecha y cambiar la fecha de inscripción del jugador con ese DNI.
- La opción ELIMINAR deberá solicitar el DNI y realizar la baja lógica.

Desarrollar un **proyecto de Codeblocks** con las clases y las funciones globales que se considere necesarias.

Se propone que se desarrolle una clase para representar los jugadores, y otra para el archivo de jugadores (esta última clase no es obligatoria para el funcionamiento del programa).

Se sugiere que se utilicen funciones globales o métodos para cada una de las acciones que se realizan sobre los archivos.