



Enunciado

Se ha decidido agregar al sistema que gestiona los jugadores, un archivo para definir más precisamente los deportes. Este archivo tiene el siguiente formato:

deportes.dat

Campo	Tipo
Id de deporte	Número entero. Preferentemente autonumérico.
Nombre	Cadena de 30 caracteres
Tipo de deporte	Número entre 1 y 21
Año de origen	Número entre 1800 y el año actual
Estado	bool

Restricciones

- El ID no debe repetirse en el archivo. Preferentemente se debe asignar de manera automática incrementando de a 1 entre registro y registro.
- Los campos que tienen valores definidos (tipo de país y año de origen) no deben aceptar otros valores que no sean los indicados.
- El estado debe ser verdadero para que el sistema utilice el registro.

MENÚ DE DEPORTES

El menú de deportes debe contener las siguientes opciones:

```
MENU DEPORTES
-----

1) AGREGAR DEPORTE
2) LISTAR DEPORTE POR ID
3) LISTAR TODO
4) MODIFICAR AÑO DE ORIGEN
5) ELIMINAR REGISTRO
-----
0) VOLVER AL MENU PRINCIPAL
```

Aclaraciones:

- La opción AGREGAR deberá permitir ingresar de a un registro por vez.
- La opción LISTAR POR ID deberá solicitar el ID y listar todos los campos del registro si éste existe, o informar si no existe.
- La opción LISTAR TODOS deberá listar todos los registros.
- La opción MODIFICAR AÑO DE ORIGEN deberá pedir un ID y un AÑO y cambiar el año de origen del género con ese ID.
- La opción ELIMINAR deberá solicitar el ID y realizar la baja lógica.

El sistema debe contar con un **menú principal** con las siguientes opciones:

```
MENU PRINCIPAL
-----

1) MENU JUGADORES
2) MENU DEPORTES
3) REPORTES
4) CONFIGURACION
-----
0) FIN DEL PROGRAMA

SELECCIONE UNA DE LAS OPCIONES:
```

Cada opción del menú debe llamar al submenú correspondiente, por lo que deberá modificarse el menú de JUGADORES para convertirlo en un submenú. Para la carga de un jugador SE DEBERÁ VERIFICAR QUE EL ID DE DEPORTE EXISTA EN EL ARCHIVO DEPORTES.

El submenú de reportes debe quedar vacío por el momento, allí se realizarán los reportes para el parcial.

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

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

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