|  |  |
| --- | --- |
| **Problematica:** | **Solución:** |
| Carga de jugadores en árbol de clubes y árbol de mercado | Utilizar una ID una para cada jugador en la carga al archivo, y utilizar arreglo de enteros (ID). |
| Agregar jugadores sin club o agregar clubes sin liga | Verificar la existencia de clubes en la carga de jugadores o verificar la existencia de ligas en la carga de clubes |
| Carga de jugadores en arreglo y árbol de mercado | Cambio de parámetros (utilizamos un árbol de punteros dobles) |
| Muestra de los jugadores en el árbol | Cambio de condiciones en las condiciones de corte (primero verificamos si lo encontró y luego leemos el archivo) |
| No se actualiza la Lista de Ligas | Se cambio el parámetro de la función de void a nodo Liga |
| Al agregar más de un jugador seguido, no se actualiza el ID del segundo jugador (se le asigna el mismo del anterior) | Se agrego la apertura, actualización y cierre de archivo solo si se aceptaba el jugador |
| No se actualiza el cambio de campos en el club | Pasaje de usuario cargado como puntero al Menú |
| Resultado de partidos aleatorios, pero con una probabilidad de ganar mayor para el mejor equipo | Se utiliza la función srand de 100 números, con 50 mas la diferencia para el mejor equipo, y el resto para el segundo equipo. |