#include <cstring>

#ifndef \_\_CLUB\_H\_\_

#define \_\_CLUB\_H\_\_

#include "ListaJugador.h"

/\*Definicion del TDA Club\*/

typedef struct{

int id;

string nombre;

ListaJugador listajugador;

}Clubes;

/\*PRE:

La instancia del TDA (clubes) no debe haberse creado (crear) ni destruido (destruir) con anterioridad.

POST:

Deja la instancia del TDA (Clubes) listo para ser usado. El valor por defecto es 0,nombre

ATRIBUTOS:

clubes: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void crear(Clubes&clubes);

/\*

PRE:

La instancia del TDA (clubes) debe haberse creado con anterioridad (primitiva crear) y nunca se ejecutó la primitiva destruir sobre esta instancia.

POST:

Asigna el valor de ide al id del club de la instancia clubes

PARAMETROS:

clubes: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

ide: valor utilizado para asignar a la instancia de clubes.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void setId(Clubes&clubes,int ide);

/\*

PRE:

La instancia del TDA (clubes) debe haberse creado con anterioridad (primitiva crear) y nunca se ejecutó la primitiva destruir sobre esta instancia.

POST:

Asigna el valor de nom al atributo nombre de la instancia clubes

PARAMETROS:

clubes: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

nom: valor utilizado para asignar a la instancia de clubes

RETORNO:

No aplica.

\*/

void setNombre(Clubes&clubes,string nombre);

/\*

PRE:

La instancia del TDA (clubes) debe haberse creado con anterioridad (primitiva crear) y nunca se ejecutó la primitiva destruir sobre esta instancia.

POST:

devuelve el valor del id de la instancia clubes

PARAMETROS:

clubes: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

RETORNO:

valor del id del club en formato entero

\*/

void setListaJugadores(Clubes&clubes,ListaJugador jugadores);

int getId(Clubes&clubes);

/\*

PRE:

La instancia del TDA (clubes) debe haberse creado con anterioridad (primitiva crear) y nunca se ejecutó la primitiva destruir sobre esta instancia.

POST:

devuelve el nombre de la instancia clubes

PARAMETROS:

clubes: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

RETORNO:

nombre del club en formato string

\*/

string getNombre(Clubes&clubes);

/\*

PRE:

La instancia del TDA (clubes) debe haberse creado con anterioridad (primitiva crear) y nunca se ejecutó la primitiva destruir sobre esta instancia.

POST:

Destruye la instancia del TDA y ya no podrá ser utilizada.

ATRIBUTOS:

nimagin: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void destruir(Clubes&clubes);

/\*PRE:

La instancia del TDA (clubes) debe haberse creado con anterioridad (primitiva crear) y nunca se ejecutó la primitiva destruir sobre esta instancia.

POST:

Devuelve la lista de jugadores

ATRIBUTOS:

listajugador:instancia sobre la cual se aplica la primitiva

RETORNO:

devuelve la referencia a la listajugadores\*/

ListaJugador getLista(Clubes &clubes);

#endif