#ifndef EQUIPOS\_H\_INCLUDED

#define EQUIPOS\_H\_INCLUDED

#include "ListaJugador.h"

#include <string>

/\*Definicion del TDA Equipo\*/

typedef struct

{

int id;

std::string nombreequipo;

std::string nombreusuario;

ListaJugador listaarqueros;

ListaJugador listadefensores;

ListaJugador listamedios;

ListaJugador listadelanteros;

}Equipo;

/\*PRE:

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

POST:

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

ATRIBUTOS:

equipo: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void crear(Equipo &equipo);

/\*

PRE:

La instancia del TDA (equipo) 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:

equipo: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void destruir(Equipo &equipo);

/\*

PRE:

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

POST:

Asigna el valor de n al id del club de la instancia equipo.

PARAMETROS:

equipo: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

n: valor utilizado para asignar a la instancia de equipo.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void setID(Equipo &equipo, int n);

/\*

PRE:

La instancia del TDA (equipo) debe haberse creado (crear) pero no debe estar destruida (destruir).

POST:

Devuelve el valor del atributo id del equipo.

ATRIBUTOS:

equipo: instancia de Equipo de la cual traer el id.

RETORNO:

Devuelve el valor del atributo id (int) del equipo.

\*/

int getID(Equipo &equipo);

/\*

PRE:

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

POST:

Asigna el valor de nombre al atributo nombre de la instancia equipo.

PARAMETROS:

equipo: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

nombre: valor utilizado para asignar a la instancia de equipo.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void setNombreEquipo(Equipo &equipo,std::string nombre);

/\*

PRE:

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

POST:

devuelve el nombre de la instancia equipo

PARAMETROS:

equipo: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

RETORNO:

nombre del equipo en formato string.

\*/

std::string getNombreEquipo(Equipo &equipo);

/\*

PRE:

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

POST:

Asigna el valor de nombre al atributo usuario de la instancia equipo.

PARAMETROS:

equipo: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

nombre: valor utilizado para asignar a la instancia de equipo.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void setNombreUsuario(Equipo &equipo,std::string nombre);

/\*

PRE:

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

POST:

devuelve el usuario de la instancia equipo

PARAMETROS:

equipo: instancia sobre la cual se aplica la primitiva.

RETORNO:

usuario del equipo en formato string.

\*/

std::string getNombreUsuario(Equipo &equipo);

/\*PRE:

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

POST:

Asigna datos de tipo jugador a la lista de arqueros del equipo correspondiente.

ATRIBUTOS:

equipo:instancia sobre la cual se aplica la primitiva

arqueros:instancia de lista jugador la cual se asigna al equipo correspondiente.

RETORNO:

No aplica.\*/

void setListaArqueros(Equipo &equipo,ListaJugador &arqueros);

/\*PRE:

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

POST:

Asigna datos de tipo jugador a la lista de defensores del equipo correspondiente.

ATRIBUTOS:

equipo:instancia sobre la cual se aplica la primitiva

defensores:instancia de lista jugador la cual se asigna al equipo correspondiente.

RETORNO:

No aplica.\*/

void setListaDefensores(Equipo &equipo,ListaJugador &defensores);

/\*PRE:

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

POST:

Asigna datos de tipo jugador a la lista de mediocampistas del equipo correspondiente.

ATRIBUTOS:

equipo:instancia sobre la cual se aplica la primitiva

mediocampistas:instancia de lista jugador la cual se asigna al equipo correspondiente.

RETORNO:

No aplica.\*/

void setListaMediocampistas(Equipo &equipo,ListaJugador &mediocampistas);

/\*PRE:

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

POST:

Asigna datos de tipo jugador a la lista de delanteros del equipo correspondiente.

ATRIBUTOS:

equipo:instancia sobre la cual se aplica la primitiva

delanteros:instancia de lista jugador la cual se asigna al equipo correspondiente.

RETORNO:

No aplica.\*/

void setListaDelanteros(Equipo &equipo,ListaJugador &delanteros);

/\*PRE:

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

POST:

Devuelve la lista de arqueros del equipo.

ATRIBUTOS:

equipo:instancia sobre la cual se aplica la primitiva

RETORNO:

devuelve la referencia a la lista de arqueros del equipo.\*/

ListaJugador getListaArqueros(Equipo &equipo);

/\*PRE:

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

POST:

Devuelve la lista de defensores del equipo.

ATRIBUTOS:

equipo:instancia sobre la cual se aplica la primitiva

RETORNO:

devuelve la referencia a la lista de defensores del equipo.\*/

ListaJugador getListaDefensores(Equipo &equipo);

/\*PRE:

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

POST:

Devuelve la lista de mediocampistas del equipo.

ATRIBUTOS:

equipo:instancia sobre la cual se aplica la primitiva

RETORNO:

devuelve la referencia a la lista de mediocampistas del equipo.\*/

ListaJugador getListaMediocampistas(Equipo &equipo);

/\*PRE:

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

POST:

Devuelve la lista de delanteros del equipo.

ATRIBUTOS:

equipo:instancia sobre la cual se aplica la primitiva

RETORNO:

devuelve la referencia a la lista de delanteros del equipo.\*/

ListaJugador getListaDelanteros(Equipo &equipo);

#endif // EQUIPOS\_H\_INCLUDED