#include <string>

#ifndef JUGADOR\_H\_INCLUDED

#define JUGADOR\_H\_INCLUDED

/\*\*

Definición del Tipo de Dato para manejo de jugadores.

Atributos:

\* id,

\* nombre,

\* posicion,

\* valor,

\*/

using namespace std;

/\*\* Tipo enumerado para manejar posiciones \*/

enum Posicion {

ARQ,

DEF,

MED,

DEL,

};

typedef struct {

int id;

string nombre;

int club;

Posicion posicion;

float valor;

} Jugador;

/\*\* Constructor

PRE:

La instancia del TDA (Jugador) no debe haberse creado (constructor) ni destruido (destructor) con anterioridad.

POST:

Deja la instancia del TDA (Jugador) listo para ser usado. Sin valores por defecto.

ATRIBUTOS:

jugador: instancia de Jugador a crear.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void constructor(Jugador &jugador);

/\*\* Destructor

PRE:

La instancia del TDA (Jugador) debe haberse creado (constructor) pero no debe estar destruida (destructor).

POST:

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

ATRIBUTOS:

jugador: instancia de Jugador a destruir.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void destructor(Jugador &jugador);

/\*\* Setter atributo id (int)

PRE:

La instancia del TDA (Jugador) debe haberse creado (constructor) pero no debe estar destruida (destructor).

POST:

El atributo id de la instancia del TDA queda seteada con el valor provisto.

ATRIBUTOS:

jugador: instancia de Jugador a modificar.

id: valor de id a asignar al jugador.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void setId(Jugador &jugador, int id);

/\*\* Setter atributo nombre (string)

PRE:

La instancia del TDA (Jugador) debe haberse creado (constructor) pero no debe estar destruida (destructor).

POST:

El atributo nombre de la instancia del TDA queda seteada con el valor provisto.

ATRIBUTOS:

jugador: instancia de Jugador a modificar.

nombre: valor de nombre a asignar al jugador.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void setNombre(Jugador &jugador, string nombre);

/\*\* Setter atributo nombre (int)

PRE:

La instancia del TDA (Jugador) debe haberse creado (constructor) pero no debe estar destruida (destructor).

POST:

El atributo club de la instancia del TDA queda seteada con el valor provisto.

ATRIBUTOS:

jugador: instancia de Jugador a modificar.

club: valor de club a asignar al jugador.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void setClub(Jugador &jugador, int club);

/\*\* Setter atributo posicion (int)

PRE:

La instancia del TDA (Jugador) debe haberse creado (constructor) pero no debe estar destruida (destructor).

POST:

El atributo nombre de la instancia del TDA queda seteada con el valor provisto.

ATRIBUTOS:

jugador: instancia de Jugador a modificar.

posicion: valor de posicion a asignar al jugador.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void setPosicion(Jugador &jugador, Posicion posicion);

/\*\* Setter atributo valor (float)

PRE:

La instancia del TDA (Jugador) debe haberse creado (constructor) pero no debe estar destruida (destructor).

POST:

El atributo valor de la instancia del TDA queda seteada con el valor provisto.

ATRIBUTOS:

jugador: instancia de Jugador a modificar.

valor: valor de valor a asignar al jugador.

RETORNO:

No aplica.

\*/

void setValor(Jugador &jugador, float valor);

/\*\* Getter atributo id

PRE:

La instancia del TDA (Jugador) debe haberse creado (constructor) pero no debe estar destruida (destructor).

POST:

Devuelve el valor del atributo id del Jugador.

ATRIBUTOS:

jugador: instancia de Jugador de la cual traer el id.

RETORNO:

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

\*/

int getId(Jugador &jugador);

/\*\* Getter atributo nombre (char\*)

PRE:

La instancia del TDA (Jugador) debe haberse creado (constructor) pero no debe estar destruida (destructor).

POST:

Devuelve el valor del atributo nombre del Jugador.

ATRIBUTOS:

jugador: instancia de Jugador de la cual traer el nombre.

RETORNO:

Devuelve el valor del atributo nombre del Jugador.

\*/

string getNombre(Jugador &jugador);

/\*\* Getter atributo club

PRE:

La instancia del TDA (Jugador) debe haberse creado (constructor) pero no debe estar destruida (destructor).

POST:

Devuelve el valor del atributo club del Jugador.

ATRIBUTOS:

jugador: instancia de Jugador de la cual traer el club.

RETORNO:

Devuelve el valor del atributo club (int) del Jugador.

\*/

int getClub(Jugador &jugador);

/\*\* Getter atributo posicion (int)

PRE:

La instancia del TDA (Jugador) debe haberse creado (constructor) pero no debe estar destruida (destructor).

POST:

Devuelve el valor del atributo posicion del Jugador.

ATRIBUTOS:

jugador: instancia de Jugador de la cual traer la posicion.

RETORNO:

Devuelve el valor del atributo posicion del Jugador.

\*/

Posicion getPosicion(Jugador &jugador);

/\*\* Getter atributo valor (float)

PRE:

La instancia del TDA (Jugador) debe haberse creado (constructor) pero no debe estar destruida (destructor).

POST:

Devuelve el valor del atributo valor del Jugador.

ATRIBUTOS:

jugador: instancia de Jugador de la cual traer el valor.

RETORNO:

Devuelve el valor del atributo valor del Jugador.

\*/

float getValor(Jugador &jugador);

#endif // JUGADOR\_H\_INCLUDED