

Sistema CT Cristurismo

Jugador** listaPlayers;
int totalPlayers;
Jugador* jugadorActivo;

Vehiculo** catalogoVehiculos;
int totalModelos;

Pieza** catalogoPiezas;
int totalPiezas;

double precioGasolina;
double precioDiesel;

string login;
string passwd;

bool partidaCargada;
Vehiculo** resultadoBusqueda;
Jugador** resultadoBusquedaJ;

void tituloASCII() const;
void autenticacionAdmin();
void loginUsuario();

void Bienvenida();
void imprimirMenu();

void imprimirMenuAdmin();
void imprimirMenuAdminJugadores();
void menuAgregarUsuario();
void menuEliminarUsuario();
void menuBusquedaUsuario();
void menuModificarUsuario();

void menuRankings();
void topVehiculos();
void topVehiculosEspecifico();
void topJugadores();

void imprimirMenuAdminCatalogo();
void menuAgregarVehiculo();
void menuEliminarVehiculo();
void menuModificarVehiculo();
void subModificarVehiculo(Vehiculo* v);
void menuBusquedaVehiculo();
void busquedaMarcaModelo();
void busquedaPrecioMenor();
void busquedaPrecioMayor();
void busquedaValoracionMedia();

void menuConsultarPrecioMedio();

void imprimirMenuUsuario();
void menuComprarVehiculo();
void menuVenderVehiculo();
void menuAsignarPieza();
void menuEliminarPieza();

void menuCompeticion();
void competirBasico(Jugador* j1, Vehiculo* v1, Jugador* j2, Vehiculo* v2);

void importarDatos();
void importarCatalogo();
void importarPiezas();
void importarJugadores();

void exportarDatos();
void exportarCatalogo();
void exportarJugadores();

void agregarNuevoVehiculoAlSistema(Vehiculo* v);
void agregarNuevaPiezaAlSistema(Pieza* p);
void agregarNuevoJugadorAlSistema(Jugador *j);

void verCatalogoVehiculos() const;
void verCatalogoPiezas() const;

Vehiculo* buscarCatalogoVehiculosID(int idvehiculo);
Pieza* buscarPieza(int idpieza);

Jugador

int id;
string login;
string passwd;
double creditos;
int numeroVictorias;
bool tipoCarnet [3];
Vehiculo** garaje;
int totalVehiculosGaraje;

void agregarVehiculo(Vehiculo* v);
void asignarPiezaVehiculo(Vehiculo* v, Pieza* p);
void print() const;
void verGaraje() const;
void consultarGaraje() const;
void comprarVehiculo(Vehiculo* v);
void venderVehiculo(int pos, Jugador* cliente);

Pieza

int id;
string nombre;

int aerodinamica;
int frenada;
int velocidadMax;
int manejo;
int aceleracion;

int precio;

void print() const;
void printMinimo() const;

Vehículo

int id;
string marca;
string modelo;

//Depósito
string tipoCombustible;
int cilindrada;
double combustibleActual;
double capacidadDepositoMax;

//Estadísticas
int caballos;
int aerodinamica;
int aceleracion;
int manejo;
int velocidadMax;
int frenada;

//Personalización
Pieza** tuning;
int totalPiezas;

//Precios
int precioBase;
int precioActual;
bool disponible;

virtual void correr() = 0;
double calcularMediaVehiculo() const;
void quitarPieza(int pos);
void print() const;
void printMinimo() const;
void printTunning() const;

Motocicleta

void correr();
void hacerCaballito();

Coche

void correr();
void hacerTrompo();

Camion

int capacidadCarga;

void correr();
void tocarBocina();