

MANUAL DE USUARIO

Álbum equipos de mundiales históricos

BRANDON ANDRES FORERO ALARCON

JUAN DAVID GARCIA ACEVEDO

JUAN DAVID SANABRIA RAMIREZ

JONATHAN ANDRES TRIANA DUCUARA

SOLICITUD INSCRIPCIÓN SOPORTE LÓGICO (SOFTWARE)

1. DATOS DEL AUTOR O AUTORES

Nombre: JUAN DAVID SANABRIA RAMIREZ Tipo de identificación: C.C. X PAS__ C.E Doc. Ident: 1021313615

De: COLOMBIA Nacionalidad: COLOMBIA Dirección completa y ciudad: CARRERA 11 ESTE N 1C-25 BOGOTA D.C.

Seudónimo (a. Si diligencia este campo, debe tener registrado el seudónimo en una notaría mediante escritura pública, haciendo una anotación al registro civil de nacimiento y deberá adjuntarla a la solicitud de registro bajo seudónimo): Fecha de defunción (solo si aplica):

Nombre: BRANDON ANDRES FORERO ALARCON Tipo de identificación: C.C. X PAS__ C.E Doc. Ident: 1013113786

De: COLOMBIA Nacionalidad: COLOMBIA Dirección completa y ciudad: CALLE 14 SUR N 48-36 BOGOTA D.C.

Seudónimo (Leer explicación punto a): Fecha de defunción (solo si aplica):

Nombre: JUAN DAVID GARCIA ACEVEDO Tipo de identificación: C.C. X PAS__ C.E Doc. Ident: 1023372763

De: COLOMBIA Nacionalidad: COLOMBIA Dirección completa y ciudad: CARRERA 1D ESTE N 64-30 SUR

Seudónimo (Leer explicación punto a): Fecha de defunción (solo si aplica):

2. DATOS DEL PRODUCTOR

Nombre/Razón social: JUAN DAVID GARCIA ACEVEDO Tipo de Identificación: C.C. X Nit __ Otro __

Número de identificación: 1023372763 Correo electrónico: jugarcia63@uan.edu.co Sitio web: https://onlinegdb.com/LyPcukZGR

Dirección: CARRERA 1D ESTE N 64-30 SUR Ciudad: BOGOTA País: COLOMBIA

3. DATOS DE LA OBRA

Título: Album equipos de mundiales historicos

Año de Creación: 2024 X Inédito País de Origen: COLOMBIA Publicado Año de Publicación:

Carácter de la obra

Obra individual	X Obra colectiva	Obra originaria	Obra anónima	Obra seudónima
Obra en colaboración	Obra por encargo	Obra derivada	Obra póstuma	Otra (Especificar):

4. ELEMENTOS DEL SOPORTE LÓGICO (SOFTWARE) APORTADOS

A. Programa de Computador X B. Descripción de Programa X C. Material Auxiliar

Breve Descripción de Funciones: el programa creado simula ser un album de cartas con equipos historicos de mundiales de futbol.

5. TITULAR(ES) DE DERECHOS PATRIMONIALES

6. OBSERVACIONES GENERALES (cuaquier otra información que considere relevante):

7. DATOS DEL SOLICITANTE (Es la persona natural que está solicitando el registro, puede ser el mismo autor o un representante):

Nombre: JUAN DAVID SANABRIA RAMIREZ Tipo de identificación: C.C. X PAS__ C.E Doc. Ident:1021313615

De: COLOMBIA Nacionalidad: COLOMBIA Dirección: CARRERA 11 ESTE N 1C-25

correo electrónico de notificación personal Art. 67 No 1 CPACA: Sitio web: https://onlinegdb.com/LyPcukZGR

Ciudad: BOGOTA País: COLOMBIA En representación de:

NOTA 1: El derecho de autor protege exclusivamente la forma mediante la cual las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustrada s o incorporadas a las obras. No son objeto de protección las ideas contenidas en las obras literarias y artísticas, o el contenido ideológico o técnico de las obras científicas, ni su aprovechamiento industrial o comercial (artículo 7 de la Decisión 351 de 1.993).

NOTA 2: Por medio de los datos consignados, autorizó de manera libre, previa, voluntaria e inequívoca, y debidamente informada a la Dirección Nacional de Derecho de Autor para el manejo (recolección, recaudo, almacenamiento, uso, circulación, supresión, procesamiento, compilación, intercambio, tratamiento, actualización y disposición) y alimentación del banco de datos, o en repositorios electrónicos de todo tipo, con que cuenta la DNDA. Esta información será utilizada en mi beneficio para el registro de obras literarias, artísticas, fonogramas, actos o contratos. Soy informado que protegerán mis datos personales aquí suministrados, en cumplimiento de lo establecido en la Ley 1581 de 2012 y en el Decreto 1377 de 2013. Finalmente, soy consciente que podré ejercer en cuanto: a) conocer, actualizar y rectificar mis Datos Personales; b) ser informado respecto del uso que se ha dado a mis Datos Personales; c) revocar la autorización y/o solicitar la supresión del Dato Personal. En todo caso y para el ejercicio de mis derechos, podré manifestarlo por escrito a la cuenta de correo dispuesta para este efecto: datospersonales@derechodeautor.gov.co o mediante carta dirigida a la dirección: Calle 28 No 13 a 15. piso 17. Dirección Nacional de Derecho de Autor.

NOTA 3: "El registro es declarativo y no constitutivo de derechos. Sin perjuicio de ello, la inscripción en el registro presume ciertos los hechos y actos que en ella consten, salvo prueba en contrario. (...)." Artículo 53 de la Decisión Andina 351 de 1993.

.....

.....

.....

.....

A. Programa de computador.

```
#include <iostream>
#include <string>
#include <cstring>

using namespace std;

struct Jugador {
    char nombre[50];
    int edad;
    char posicion[50];
    char pais[50];
    int numeroCamiseta;
};

const int MAX_JUGADORES = 11;
Jugador jugadores[MAX_JUGADORES];
int totalJugadores = 0;

int main() {
    char opcion;

    do {
        cout << " \n";
        cout << " Bienvenido a mi álbum de fútbol digital\n";
        cout << " =====\n";
        cout << " 1. Agregar jugador\n";
        cout << " 2. Modificar la información de un jugador\n";
        cout << " 3. Visualizar la ficha técnica de un jugador\n";
        cout << " 4. Buscar un jugador por su número de camiseta y país\n";
        cout << " 5. Conocer los equipos del álbum que participaron en un año
        dado\n";
        cout << " 6. Conocer la edad más común de un equipo\n";
        cout << " 7. Conocer el porcentaje de completitud del álbum\n";
        cout << " 8. Salir\n";
        cout << " =====\n";
        cout << " Ingresa una opción: ";
```

```

cin >> opcion;
cout << endl;

switch (opcion) {
case '1': {
    if (totalJugadores >= MAX_JUGADORES) {
        cout << "El álbum está lleno, no se pueden agregar más jugadores.\n";
        break;
    }

    Jugador jugador;
    cout << "Ingrese el nombre del jugador: ";
    cin >> jugador.nombre;

    do {
        cout << "Ingrese la edad del jugador (10 - 40 años): ";
        cin >> jugador.edad;
        if (jugador.edad < 10 || jugador.edad > 40) {
            cout << "Edad fuera de rango. Intente de nuevo.\n";
        }
    } while (jugador.edad < 10 || jugador.edad > 40);

    cout << "Ingrese la posición del jugador: ";
    cin >> jugador.posicion;
    cout << "Ingrese el país del jugador: ";
    cin >> jugador.pais;

    do {
        cout << "Ingrese el número de camiseta (1 - 99): ";
        cin >> jugador.numeroCamiseta;
        if (jugador.numeroCamiseta < 1 || jugador.numeroCamiseta > 99) {
            cout << "Número de camiseta fuera de rango. Intente de nuevo.\n";
        }
    } while (jugador.numeroCamiseta < 1 || jugador.numeroCamiseta > 99);

    jugadores[totalJugadores] = jugador;
    totalJugadores++;
    cout << "Jugador agregado exitosamente.\n";

```

```

        break;
    }

    case '2': {
        int numeroCamiseta;
        cout << "Ingrese el número de camiseta del jugador a modificar: ";
        cin >> numeroCamiseta;

        for (int i = 0; i < totalJugadores; i++) {
            if (jugadores[i].numeroCamiseta == numeroCamiseta) {
                cout << "Ingrese el nuevo nombre del jugador: ";
                cin >> jugadores[i].nombre;

                do {
                    cout << "Ingrese la nueva edad del jugador (10 - 40 años): ";
                    cin >> jugadores[i].edad;
                    if (jugadores[i].edad < 10 || jugadores[i].edad > 40) {
                        cout << "Edad fuera de rango. Intente de nuevo.\n";
                    }
                } while (jugadores[i].edad < 10 || jugadores[i].edad > 40);

                cout << "Ingrese la nueva posición del jugador: ";
                cin >> jugadores[i].posicion;
                cout << "Ingrese el nuevo país del jugador: ";
                cin >> jugadores[i].pais;
                cout << "Jugador modificado exitosamente.\n";
                break;
            }
        }

        cout << "No se encontró ningún jugador con el número de camiseta " <<
numeroCamiseta << ".\n";
        break;
    }

    case '3': {
        int numeroCamiseta;
        cout << "Ingrese el número de camiseta del jugador: ";
        cin >> numeroCamiseta;
    }

```

```

for (int i = 0; i < totalJugadores; i++) {
    if (jugadores[i].numeroCamiseta == numeroCamiseta) {
        cout << "Ficha técnica del jugador:\n";
        cout << "Nombre: " << jugadores[i].nombre << endl;
        cout << "Edad: " << jugadores[i].edad << endl;
        cout << "Posición: " << jugadores[i].posicion << endl;
        cout << "País: " << jugadores[i].pais << endl;
        cout << "Número de camiseta: " << jugadores[i].numeroCamiseta << endl;
        break;
    }
}

cout << "No se encontró ningún jugador con el número de camiseta " <<
numeroCamiseta << ".\n";
break;
}

case '4': {
    int numeroCamiseta;
    char pais[50];
    cout << "Ingrese el número de camiseta: ";
    cin >> numeroCamiseta;
    cout << "Ingrese el país: ";
    cin >> pais;

    for (int i = 0; i < totalJugadores; i++) {
        if (jugadores[i].numeroCamiseta == numeroCamiseta &&
strcmp(jugadores[i].pais, pais) == 0) {
            cout << "Jugador encontrado: " << jugadores[i].nombre << " de " <<
jugadores[i].pais << endl;
            break;
        }
    }

    cout << "No se encontró ningún jugador con el número de camiseta " <<
numeroCamiseta << " y país " << pais << ".\n";
    break;
}

```



```

case '5': {
    cout << "Equipos que participaron en un año dado (ejemplo: año 2022):\n";
    cout << "Ejemplo: Equipo A, Equipo B, Equipo C\n"; // Simulación
    break;
}

case '6': {
    if (totalJugadores == 0) {
        cout << "No hay jugadores para calcular la edad más común.\n";
        break;
    }

    int edades[101] = {0}; // Asumimos edades de 0 a 100
    for (int i = 0; i < totalJugadores; i++) {
        edades[jugadores[i].edad]++;
    }

    int edadMasComun = 0;
    int maxFrecuencia = 0;
    for (int i = 0; i < 101; i++) {
        if (edades[i] > maxFrecuencia) {
            maxFrecuencia = edades[i];
            edadMasComun = i;
        }
    }

    cout << "La edad más común entre los jugadores es: " << edadMasComun << "
años.\n";
    break;
}

case '7': {
    double porcentajeCompleitud = (static_cast<double>(totalJugadores) /
MAX_JUGADORES) * 100;
    cout << "El porcentaje de completitud del álbum es: " <<
porcentajeCompleitud << "%.\n";
    break;
}

```

```
    case '8':  
        cout << "Saliendo del programa...\n";  
        break;  
  
    default:  
        cout << opcion << " no es una opción válida.\n";  
    }  
  
    } while (opcion != '8');  
  
    return 0;  
}
```

B. Descripción del programa

Este programa es una herramienta interactiva diseñada para gestionar un álbum digital de fútbol. Permite almacenar, consultar y actualizar información detallada sobre jugadores de un equipo.

Funciones Principales:

Agregar Jugadores: Introduce datos como nombre, edad, posición, país y número de camiseta de cada jugador.

Modificar Información: Permite actualizar los detalles de un jugador usando su número de camiseta.

Visualizar Ficha Técnica: Consulta la información completa de un jugador específico.

Buscar por Número de Camiseta y País: Encuentra un jugador específico combinando estos criterios.

Equipos Participantes: Descubre equipos representados en el álbum durante un año determinado.

Análisis de Edades: Calcula y muestra la edad más frecuente entre los jugadores del álbum.

Porcentaje de Completitud: Muestra cuán lleno está el álbum en comparación con su capacidad máxima de 11 jugadores.

Salir: Cierra el programa.

Prefacio:

Este programa explora un álbum digital sobre equipos de futbol históricos, teniendo la capacidad de modificarlo en base al deseo del usuario, pudiendo añadir jugadores, ver los equipos y mundiales en los que han participado, entre otras cualidades para la simulación de un álbum físico.

Introduccion

Este sistema tiene la función de simular un álbum Este programa es una herramienta interactiva diseñada para gestionar un álbum digital de fútbol. Permite almacenar, consultar y actualizar información detallada sobre jugadores de un equipo, simular el completado del álbum y realizar análisis básicos.

Novedades:

En esta última versión del código, se incluyeron los últimos detalles para tener el código preparado para la última entrega, comprobando los últimos detalles y organizando el código para una fácil lectura.

Requisitos Previos para Usar el Sistema

A continuación, se detallan los conocimientos y requisitos técnicos necesarios para operar el sistema:

1. Conocimientos Mínimos del Usuario

Conocimientos básicos de informática: manejo de sistemas operativos (Windows, Linux, macOS).

Familiaridad con la ejecución de programas desde la terminal o línea de comandos.

Comprensión básica de conceptos de programación.

2. Requisitos Técnicos Previos

a) Capacidades Técnicas Mínimas del Equipo

Procesador: Cualquier procesador moderno compatible con compiladores de C++ (Intel i3 o equivalente mínimo).

Memoria RAM: 2 GB como mínimo.

Espacio en Disco: Al menos 100 MB de espacio libre para archivos ejecutables y de salida.

b) Software Asociado Necesario

Compilador de C++ compatible con el estándar C++11 o superior, como:

Microsoft Visual Studio (versión 2017 o posterior).

Visual Studio Code (con extensiones de C++).

Dev-C++

C++ online

c) Mecanismo para Acceder al Sistema

Comandos básicos necesarios:

Edición del Código (opcional): Si se desea modificar, es necesario un editor de texto o IDE compatible con archivos .cpp.

Funciones Básicas del programa:

a) Agregar un jugador

Selecciona la opción 1 en el menú.

Ingresa los datos solicitados:

Nombre del jugador: Ingresa un nombre de hasta 50 caracteres.

Edad: Asegúrate de que esté entre 10 y 40 años.

Posición: Describe la posición del jugador (por ejemplo, "Defensa", "Delantero").

País: Especifica el país del jugador.

Número de camiseta: Debe estar entre 1 y 99.

El sistema confirmará que el jugador ha sido agregado si hay espacio en el álbum.

Nota: El sistema permite un máximo de 11 jugadores.

b) Modificar la Información de un jugador

Selecciona la opción 2 en el menú.

Ingresa el número de camiseta del jugador que deseas modificar.

Si el jugador existe, el sistema te pedirá ingresar los nuevos datos.

Sigue las mismas restricciones para los datos que al agregar un jugador.

Una vez completado, el sistema confirmará que la modificación fue exitosa.

c) Visualizar la ficha técnica de un jugador

Selecciona la opción 3 en el menú.

Ingresa el número de camiseta del jugador cuyo perfil deseas consultar.

Si el jugador existe, el sistema mostrará:

-Nombre

-Edad.

-Posición

-País

-Número de camiseta

Si el jugador no existe, se informará mediante el código.

d) Buscar un jugador por número de camiseta y país

Selecciona la opción 4 en el menú.

Ingresa el número de camiseta.

Ingresa el país del jugador.

Si hay coincidencia, el sistema mostrará el nombre del jugador.

Si no se encuentra un jugador con esos datos, se notificará en el código.

e) Conocer los equipos participantes en un año dado

Selecciona la opción 5 en el menú.

El sistema mostrará un ejemplo genérico de equipos participantes. (Esta función es una simulación).

f) Identificar la edad más común en el equipo

Selecciona la opción 6 en el menú.

El sistema analizará las edades de todos los jugadores en el álbum y mostrará la edad que más se repite.

Si no hay jugadores registrados, el sistema lo indicará.

g) Calcular el porcentaje de completitud del álbum

Selecciona la opción 7 en el menú.

El sistema calculará el porcentaje de jugadores registrados respecto al límite máximo (11 jugadores).

3. Salir del sistema

Selecciona la opción 8 para cerrar el programa.

El sistema mostrará un mensaje de despedida.

Notas Importantes

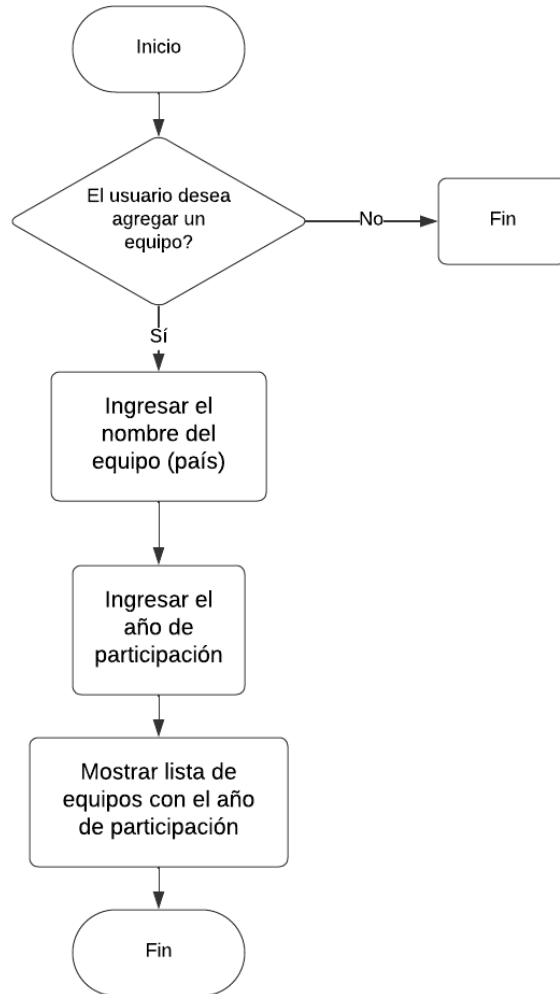
Si ingresas una opción inválida en el menú, el sistema te notificará y te pedirá intentarlo de nuevo.

Asegúrate de ingresar los datos dentro de los rangos y formatos solicitados para evitar errores.

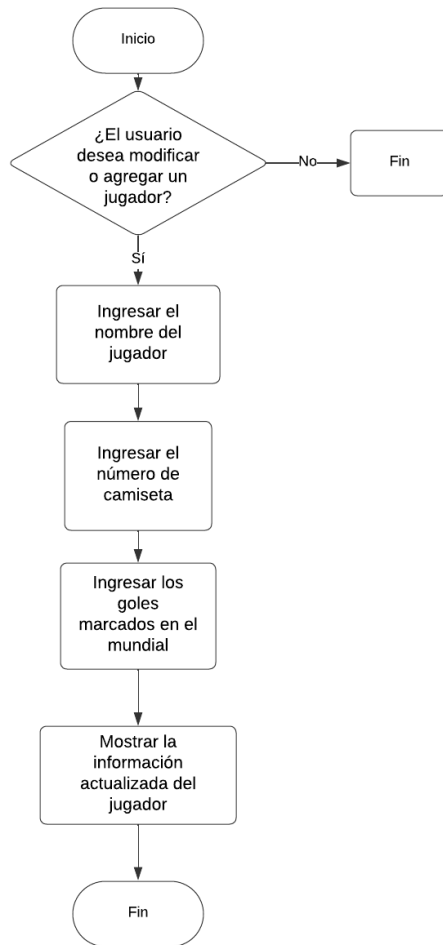
Documentacion tecnica:

2.4.

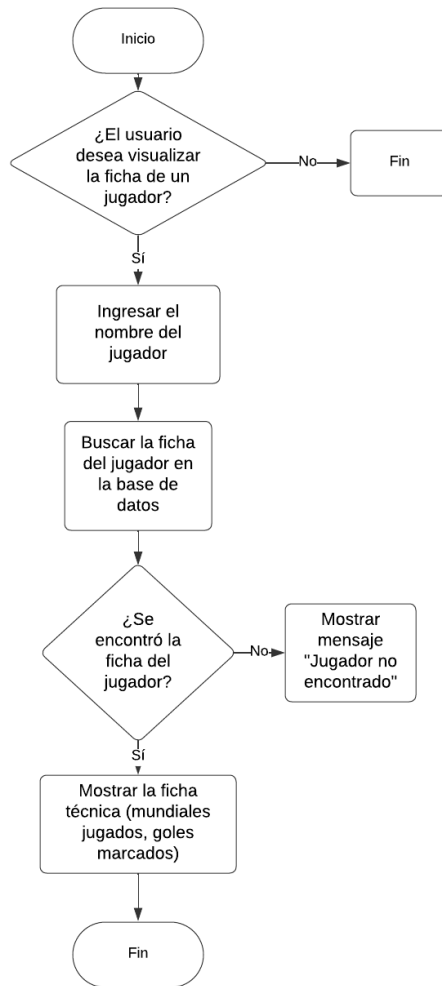
Requerimiento funcional: Agregar equipos de mundiales de futbol.



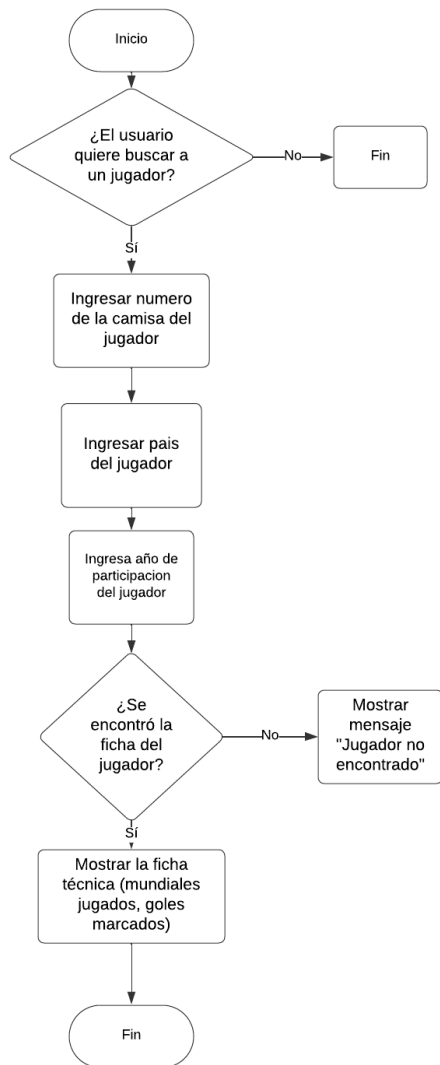
Requerimiento funcional: Modificar información de un jugador



Requerimiento funcional: Visualizar ficha técnica de jugador



Requerimiento funcional: Buscar un jugador por su número de camiseta, país, y año en el que participo en el mundial.



Entidades	Nombre	Descripción
1	AñoMundial	Es la entidad más importante porque habla del año en el que se jugó un mundial y trata nuestro tema principal de los mundiales de fútbol.
2	Equipos	Entidad que nos describe equipos participantes en los diferentes mundiales que se han desarrollado a través de la historia.
3	Jugadores	Personas que representan a sus equipos a través de los años en los mundiales de fútbol.

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato (c++) y explicación
AñoMundial	Números enteros positivos	Int. Debido a que los años en los que se realizaron los mundiales son un conjunto de 4 dígitos enteros sin posibilidad de números negativos o decimales.

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato (c++) y explicación
Equipo	Conjunto de caracteres	char. Debido a que el nombre de los equipos solo puede tomar valores de caracteres entre a y z incluyendo caracteres mayúsculas.
	Números enteros positivos	Int. Debido a que asignaremos el número de jugadores de un equipo pudiendo tomar un valor entre 11 y 20.

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato (c++) y explicación
Jugadores	Conjunto de caracteres	char. Ya que los nombres de los jugadores se forman en base a caracteres del alfabeto español, incluyendo mayúsculas.
	Números enteros positivos	Int. Con esto podremos asignar los números de camiseta a los jugadores.

Entidades	Nombre	Descripción
1	AñoMundial	Es la entidad más importante porque habla del año en el que se jugó un mundial y trata nuestro tema principal de los mundiales de fútbol.
2	Equipos	Entidad que nos describe equipos participantes en los diferentes mundiales que se han desarrollado a través de la historia.
3	Jugadores	Personas que representan a sus equipos a través de los años en los mundiales de fútbol.

2.2

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato (C++) y explicación
AñoMundial	Números enteros positivos	Int. Debido a que los años en los que se realizaron los mundiales son un conjunto de 4 dígitos enteros en posibilidad de números negativos o decimales.

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato (C++) y explicación
Equipo	Conjunto de caracteres	Char. Debido a que el nombre de los equipos solo puede tomarse en valores de caracteres entre a y z incluyendo caracteres mayúsculas.
	Números enteros positivos	Int. Debido a que asignaremos el número de jugadores de un equipo pudiendo tomar un valor entre 11 y 20.

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato (C++) y explicación
Jugadores	Conjunto de caracteres	Char. Ya que los nombres de los jugadores se forma en base caracteres del alfabeto español, incluyendo mayúsculas.
	Números enteros positivos	Int. con esto podremos asignar los números de camiseta a los jugadores.

Nombre: Agregar equipos de mundiales de futbol	<pre> #include <iostream> #include <string> using namespace std; struct Equipo { string nombre; int anio; }; const int MAX_EQUIPOS = 100; Equipo baseDatos[MAX_EQUIPOS]; int contadorEquipos = 0; void agregarEquipo(string nombreEquipo, int anioParticipacion) { if (contadorEquipos < MAX_EQUIPOS) { baseDatos[contadorEquipos].nombre = nombreEquipo; baseDatos[contadorEquipos].anio = anioParticipacion; cout << "Equipo agregado:\n"; cout << "Nombre: " << baseDatos[contadorEquipos].nombre << ", Año: " << baseDatos[contadorEquipos].anio << endl; contadorEquipos++; } else { cout << "No se pueden agregar más equipos. Capacidad máxima alcanzada.\n"; } } int main() { string nombre; int anio; cout << "Ingrese el nombre del equipo: "; getline(cin, nombre); cout << "Ingrese el año de participación: "; cin >> anio; agregarEquipo(nombre, anio); return 0; } </pre>
Parámetros: -Nombre del equipo (País) -Año de participación	
Retorno: Visualización del equipo agregado por el usuario.	
Descripción: Función encargada de ingresar los datos del equipo a la base de datos interna del código, mostrándolo al usuario después de agregado	

Nombre: Agregar a un jugador	<pre> #include<iostream> #include<string> using namespace std; struct Jugador{ string nombre,equipo,posicion; int numeroCamisa,anioMundial,goles; }; const int MAX_JUGADORES=100; Jugador baseDatosJugadores[MAX_JUGADORES]; int contadorJugadores=0; void agregarJugador(string nombreJugador,string equipoJugador,int numeroCamisa,string posicionJugador,int anioMundial,int goles){ if(contadorJugadores<MAX_JUGADORES){ baseDatosJugadores[contadorJugadores]={nombreJugador,equipo Jugador,numeroCamisa,posicionJugador,anioMundial,goles}; cout<<"Jugador agregado exitosamente:\nNombre: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].nombre<<" , Equipo: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].equipo; cout<<" , Número de camisa: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].numeroCamisa<<" , Posición: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].posicion; cout<<" , Año del mundial: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].anioMundial<<" , </pre>
Parámetros: -Nombre del jugador -Equipo en el que jugo en el mundial -Numero de camisa del jugador -posición en el campo del jugador -Año del mundial en el que participo -Goles marcados en el mundial correspondiente	
Retorno: Agregación exitosa de el jugador a la base de datos interna del código	
Descripción: Esta función permite ingresar los datos de un jugador especifico a la base de datos interna del código	

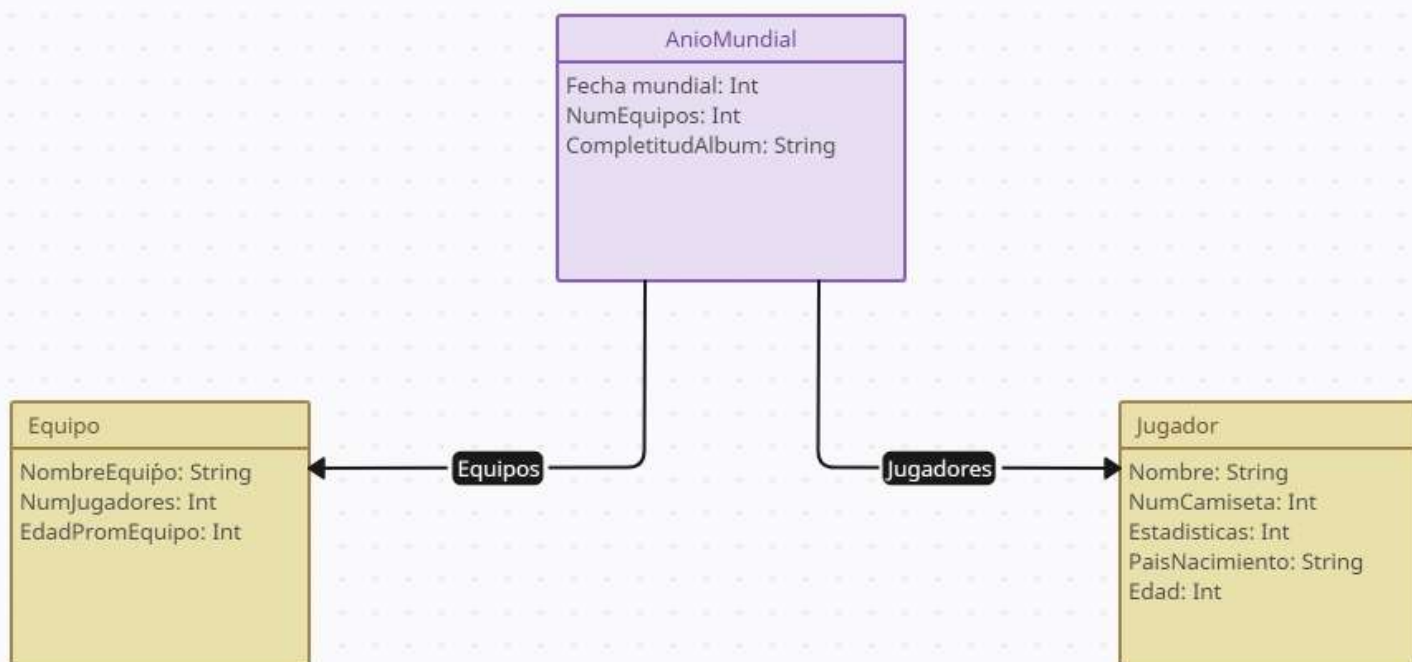
	<pre> Goles: "<<baseDatos.Jugadores[contadorJugadores].goles<<endl; contadorJugadores++; }else{ cout<<"No se pueden agregar más jugadores. Capacidad máxima alcanzada.\n"; } } int main(){ string nombre,equipo,posicion; int numeroCamisa,anioMundial,goles; cout<<"Ingrese el nombre del jugador: "; getline(cin,nombre); cout<<"Ingrese el equipo en el que jugó en el mundial: "; getline(cin,equipo); cout<<"Ingrese el número de camisa del jugador: "; cin>>numeroCamisa; cin.ignore(); cout<<"Ingrese la posición en el campo del jugador: "; getline(cin,posicion); cout<<"Ingrese el año del mundial en el que participó: "; cin>>anioMundial; cout<<"Ingrese la cantidad de goles marcados en el mundial: "; cin>>goles; agregarJugador(nombre,equipo,numeroCamisa,posicion,anioMundi al,goles); return 0; } </pre>
--	--

Nombre: Visualizar la ficha técnica de un jugador	<pre>#include<iostream> #include<string> using namespace std; struct Jugador{ string nombre,equipo,posicion; int numeroCamisa,anioMundial,goles; }; const int MAX_JUGADORES=100; Jugador baseDatosJugadores[MAX_JUGADORES]; int contadorJugadores=0; void agregarJugador(string nombreJugador,string equipoJugador,int numeroCamisa,string posicionJugador,int anioMundial,int goles){ if(contadorJugadores<MAX_JUGADORES){ baseDatosJugadores[contadorJugadores]={nombreJugador,equipo Jugador,numeroCamisa,posicionJugador,anioMundial,goles}; cout<<"Jugador agregado exitosamente:\nNombre: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].nombre<<" Equipo: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].equipo; cout<<" Número de camisa: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].numeroCamisa<<" Posición: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].posicion; cout<<" Año del mundial: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].anioMundial<<" Goles: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].goles<<endl; contadorJugadores++; }else{ cout<<"No se pueden agregar más jugadores. Capacidad máxima alcanzada.\n"; } } int main(){ string nombre,equipo,posicion; int numeroCamisa,anioMundial,goles; cout<<"Ingrese el nombre del jugador: "; getline(cin,nombre); cout<<"Ingrese el equipo en el que jugó en el mundial: "; getline(cin,equipo); cout<<"Ingrese el número de camisa del jugador: "; cin>>numeroCamisa; cin.ignore(); cout<<"Ingrese la posición en el campo del jugador: "; getline(cin,posicion); cout<<"Ingrese el año del mundial en el que participó: "; cin>>anioMundial; cout<<"Ingrese la cantidad de goles marcados en el mundial: "; cin>>goles; agregarJugador(nombre,equipo,numeroCamisa,posicion,anioMundi al,goles); return 0; }</pre>
Parámetros: -Nombre del jugador -Cantidad de mundiales en los que ha participado el jugador -Goles realizados por el jugador -Número de camisa del jugador -Posición de campo del jugador	
Retorno: Visualización de la ficha técnica del jugador ya existente dentro del código.	
Descripción: Esta función permite al usuario ver la ficha técnica de un jugador ya existente dentro de la base de datos del código, viendo las estadísticas de los jugadores.	

Nombre: Buscar a un jugador	<pre>#include<iostream> #include<string> using namespace std;</pre>
-----------------------------	---

<p>Parámetros:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Numero de camiseta del jugador -País del jugador -Año de participación --Nombre del jugador -Cantidad de mundiales en los que ha participado el jugador -Goles realizados por el jugador -Número de camiseta del jugador -Posición de campo del jugador 	<pre> struct Jugador{ string nombre,equipo,posicion; int numeroCamisa,anioMundial,goles; }; const int MAX_JUGADORES=100; Jugador baseDatosJugadores[MAX_JUGADORES]; int contadorJugadores=0; void agregarJugador(string nombreJugador,string equipoJugador,int numeroCamisa,string posicionJugador,int anioMundial,int goles){ if(contadorJugadores<MAX_JUGADORES){ baseDatosJugadores[contadorJugadores]={nombreJugador,equipo Jugador,numeroCamisa,posicionJugador,anioMundial,goles}; cout<<"Jugador agregado: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].nombre<<" , Equipo: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].equipo; cout<<" , Camisa: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].numeroCamisa<<" , Posición: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].posicion; cout<<" , Año: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].anioMundial<<" , Goles: "<<baseDatosJugadores[contadorJugadores].goles<<endl; contadorJugadores++; } } </pre>
<p>Retorno:</p> <p>Visualización de la ficha técnica del jugador buscado preexistente</p> <p>Descripción:</p> <p>La función permite al usuario buscar a un</p>	<pre> void buscarJugador(int numeroCamisa,string equipo,int anioMundial){ for(int i=0;i<contadorJugadores;i++){ if(baseDatosJugadores[i].numeroCamisa==numeroCamisa && baseDatosJugadores[i].equipo==equipo && baseDatosJugadores[i].anioMundial==anioMundial){ cout<<"Ficha técnica:\nNombre: "<<baseDatosJugadores[i].nombre<<" , Mundiales: 1, Goles: "<<baseDatosJugadores[i].goles; cout<<" , Camisa: "<<baseDatosJugadores[i].numeroCamisa<<" , Posición: "<<baseDatosJugadores[i].posicion<<endl; return; } } cout<<"Jugador no encontrado.\n"; } int main(){ agregarJugador("Juan Perez","Argentina",10,"Delantero",2018,3); agregarJugador("Carlos Ruiz","Brasil",7,"Mediocampista",2014,1); int numeroCamisa,anioMundial; string equipo; cout<<"Número de camiseta del jugador a buscar: "; cin>>numeroCamisa; cin.ignore(); cout<<"Equipo del jugador: "; getline(cin,equipo); cout<<"Año de participación: "; cin>>anioMundial; </pre>

jugador solo por datos específicos del jugador, que son: -Numero de camisa del jugador -País del jugador -Año de participación del jugador en el mundial	buscarJugador(numeroCamisa,equipo,anioMundial); return 0; }
---	---



Datos de contacto:

Brandon Andrés Forero Alarcón

Número de teléfono: 3223854347

Correo electrónico: bforero86@uan.edu.co

Juan David García Acevedo

Número de teléfono: 3024091464

Correo electrónico: jugarcia63@uan.edu.co

Juan David Sanabria Ramirez

Número de teléfono: 3225857505

Correo electrónico: jsanabria15@uan.edu.co

Jonathan Andres Triana Ducuara

Número de teléfono: 3027410567

Correo electrónico: jotriana53@uan.edu.co