|  |  |
| --- | --- |
| Nombre: Agregar equipos de mundiales de futbol | #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;  } |
| 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 | #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,equipoJugador,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,anioMundial,goles);  return 0;  } |
| 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 |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre: Visualizar la ficha técnica de un jugador | #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,equipoJugador,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,anioMundial,goles);  return 0;  } |
| 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 codigo. |
| Descripción:  Esta función permite al usuario ver la ficha técnica de un jugador ya existente dentro de la base de datos del codigo, viendo las |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre: Buscar a un jugador | #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,equipoJugador,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++;  }  }  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 camisa del jugador a buscar: ";  cin>>numeroCamisa;  cin.ignore();  cout<<"Equipo del jugador: ";  getline(cin,equipo);  cout<<"Año de participación: ";  cin>>anioMundial;  buscarJugador(numeroCamisa,equipo,anioMundial);  return 0;  } |
| Parámetros:  -Numero de camisa del jugador  -País del jugador  -Año de participación  (las siguientes son las de salidas, juan, el chiste es buscar al jugador con las tres de arriba, y después ver la ficha técnica con las de abajo) Esto bórrelo obviamente  --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 buscado preexistente  Descripción:  La función permite al usuario buscar a un 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 |