

## IMPLEMENTACIÓN DE TADS

1. Calcular el tamaño del ejército de un jugador dado. Si se provee el color del jugador de interés, la operación debe indicar la cantidad de unidades de ejército que tiene este jugador dispersas por todo el tablero.

//La función calcula el tamaño del ejército, se asume que se cuenta con todas las clases y variables necesarias.

```
int calcularTamanoEjercito(vector<Territorio>& territorios, string color) {  
    int tamanoEjercito = 0;  
  
    // Recorrer todos los territorios y sumar las unidades de ejército del jugador especificado  
    for (const auto& territorio : territorios) {  
        if (territorio.ocupado == true) { //Se verifica si el territorio está ocupado para después  
            mirar por quién  
            if(territorio.colorJugador == color){ //Se compara si el jugador del territorio es el  
                mismo ingresado  
                tamanoEjercito += territorio.infanteria + (territorio.caballeria * 5) +  
                    (territorio.artilleria * 10);  
            }  
        }  
    }  
    return tamanoEjercito;  
}
```