

# EJERCICIO (TABLA DE HIGHSCORES)

**1.** Crear una estructura de tipo JUGADOR, la cual va a tener los siguientes datos:

- Un nombre.
- Un puntaje.

Se declarará un arreglo de 5 jugadores. Los nombres (preferentemente 3 letras iniciales) pueden estar definidos a mano. El puntaje se puede establecer de la misma forma, o también, de manera aleatoria.

Una vez que estén todos los valores establecidos, mostrar la lista de la siguiente forma:

1.	ABC	6573
2.	DEF	1291
3.	GHI	361
4.	JKL	8727
5.	MTV	1538

**2.** Como se puede ver en la imagen del ejercicio anterior, el puntaje está desordenado. Mediante código se deberán ordenar los puntajes del más alto al más bajo:

1.	JKL	8727
2.	ABC	6573
3.	MTV	1538
4.	DEF	1291
5.	GHI	361

**3.** Se le pedirá al usuario que ingrese tres iniciales y un nuevo puntaje.

Una vez que se hayan ingresado, el programa insertará ese nuevo puntaje en el high score.

En esta situación, el usuario ingresó XYZ como iniciales y 5000 como puntaje, quedando la tabla de la siguiente forma:

1.	JKL	8727
2.	ABC	6573
3.	XYZ	5000
4.	MTV	1538
5.	DEF	1291

**4.** El proceso de ingresar iniciales y puntuación se deberá repetir hasta que el usuario ingrese la puntuación 0. Al pasar esto, el programa finalizará.