

## Trabalho 3 - Seleção

Joãozinho estava jogando um popular *videogame* de futebol, enquanto montava seu time, não conseguia achar o jogador ideal para compor a equipe. Para resolver isso, procurou o melhor algoritmo de ordenação de jogadores e lhe foi recomendado o método da seleção, mas você insiste em dizer que é o *Shell Sort*.

## Implementação

Implemente o algoritmo de ordenação por seleção e *Shell Sort* no registro de jogador, que segue o seguinte formato:

nome nota

Utilize um TAD de pilha para a implementação do algoritmo de ordenação por seleção.

Onde *nome* é uma string de no máximo 50 caracteres e *nota* um inteiro entre 0 e 120. A primeira linha contém um inteiro  $0 < n < 10^6$  quantidade de jogadores.

Ordene os jogadores pela nota em ordem decrescente. Se houver dois jogadores com a mesma nota, utilize a ordem lexicográfica de seus nomes como critério de desempate.

## Exemplo

Entrada com 4 jogadores:

```
4
Antony 79
Roque 76
Depay 83
Dante 79
```

Saída:

```
Depay 83
Antony 79
Dante 79
Roque 76
```

## Observação

Recomenda-se a criação de um struct.