

Enunciado:

La Bolera: En una bolera de 12 pistas se celebra una competici3n de bolos. En dicha competici3n participan 4 jugadores por pista, y de cada uno de ellos se almacena su nombre, su edad y las puntuaciones obtenidas en cada partida.

Suponiendo que, en esta particular competici3n, solo se juega una partida en cada pista, se pide implementar un programa para gestionar esta competici3n, que muestre la siguiente informaci3n:

- El nombre, edad y puntuaci3n obtenida por cada jugador de cada pista
- La puntuaci3n final de la partida en cada pista. Esta puntuaci3n se obtendr3 sumando las puntuaciones obtenidas por cada uno de los cuatro jugadores de cada una de las pistas.
- La m3xima puntuaci3n de cada pista junto con el nombre y la edad del ganador.
- Las pistas ordenadas por puntos en orden decreciente junto con el nombre y la edad del ganador de dicha pista. Si dos pistas han obtenido la misma puntuaci3n, prevalecer3 en el orden el n3mero de la pista-

Observaciones:

- Realizar en papel el dise1o del programa con un nivel de detalle que se aprecie la l3gica de la algoritmia del programa.
- Describir los procedimientos que desarroll3is en el programa principal, clases y m3todos. En estos indicar precondiciones, postcondiciones y qu3 realiza el m3todos as3 como los argumentos e informaci3n de retorno si aplica
- Se desarrollar3 un men3 en el programa principal para atender a lo que se solicita en el programa. Las opciones del men3 ser3n las siguientes:
 - **Opci3n 1:** Conocer el nombre, edad y puntuaci3n obtenida por cada jugador de una pista, para ello se solicitar3 el n3mero de pista
 - **Opci3n 2:** Conocer la puntuaci3n final de la partida en una pista (suma de puntuaciones de los jugadores de esa pista) , para ello se solicitar3 tambi3n el n3mero de pista.
 - **Opci3n 3:** Conocer la m3xima puntuaci3n de una pista junto con el nombre y la edad del ganador, por lo que nuevamente solicitaremos el numero de pista.
 - **Opci3n 4:** Obtener las pistas ordenadas por puntos en orden decreciente indicando los datos del jugador ganador

- La información de la partida de los 4 jugadores de las 12 pistas se proporciona en el .txt adjunto, que como veréis se trata de un array de 12 X 4 que he denominado “*juego*” siendo cada celda un objeto de la clase “*Partida*”. Esta clase “*Partida*” contiene las siguientes propiedades:

```
private String nombre;  
private int edad;  
private int puntos;
```