

## P3 – Joc de cărți

### Cerință

Sunteți un dezvoltator de aplicații și doriți să creați un joc simplu de cărți. În acest context, aplicația trebuie să acomodeze un număr arbitrar de  $k$  jucători, unde  $0 < k \leq 5$ . Fiecare jucător va fi identificat după nume și va primi un set de trei cărți. Pachetul din care jucătorii vor extrage cărți conține câte o carte din fiecare categorie de valoare: 14 (King), 13 (Queen), 12 (Jack), 11 (Ace), 10, ..., 2, toate de aceeași culoare, astfel că doi sau mai mulți jucători nu pot avea aceeași categorie de valoare. Să se afișeze jucătorul care are suma valorilor cărților cea mai mare. Dacă doi sau mai mulți jucători sunt la egalitate, câștigă cel cu cea mai mare carte din set.

### Să se realizeze în limbajul C următoarele:

- (1) o funcție ce permite crearea unui jucător de cărți împreună cu setul de 3 cărți citite de la tastatură;
- (2) o funcție ce permite afișarea jucătorilor de cărți împreună cu setul asociat de cărți;
- (3) o funcție ce permite calcului sumei unui vector de întregi și returnează valoarea determinată;
- (4) un program ce integrează funcțiile realizate anterior pentru a rezolva problema enunțată. Acesta va primi datele de intrare și va returna rezultatele conform cerințelor de mai jos.

Se vor citi de la tastatură (fluxul stdin) următoarele date:

- O valoare întreagă cuprinsă în intervalul  $[1; 2]$ , reprezentând valoarea de testare *test* în funcție de care se vor apela diferite funcții prezentate anterior.

Pentru fiecare valoare de testare *test*, se va citi suplimentar:

#### Test 1.

##### Date de intrare:

- O valoare întreagă pentru numărul de jucători, urmată de caracterul linie nouă (tasta Enter):

Pentru fiecare jucător în parte:

- un șir de caractere reprezentând numele jucătorului, urmat de caracterul linie nouă (tasta Enter);
- trei valori întregi reprezentând setul de cărți aparținând jucătorului, urmate fiecare de caracterul linie nouă (tasta Enter).

##### Date de ieșire:

- Numele fiecărui jucător împreună cu setul de cărți asociat, fiecare urmat de caracterul linie nouă (tasta Enter).

#### Test 2.

##### Date de intrare:

- O valoare întreagă pentru numărul de jucători, urmată de caracterul linie nouă (tasta Enter):

Pentru fiecare jucător în parte:

- un șir de caractere reprezentând numele jucătorului, urmat de caracterul linie nouă (tasta Enter);
- trei valori întregi reprezentând setul de cărți aparținând jucătorului, urmate fiecare de caracterul linie nouă (tasta Enter).

**Date de ieșire:**

- un șir de caractere reprezentând numele jucătorului al cărui set de cărți are suma cea mai mare.

## Exemplu

### Test 1.

Intrare	Ieșire
1 3 Andrei 10 2 12 Irina 13 3 7 Mihai 11 4 9	Andrei 10 2 12 Irina 13 3 7 Mihai 11 4 9

### Test 2.1.

Intrare	Ieșire
2 3 Andrei 10 2 12 Irina 13 3 7 Mihai 11 3 9	Andrei

**Test 2.2.**

Intrare	Ieșire
2	Mihai
3	
Andrei	
10	
2	
12	
Irina	
13	
3	
7	
Mihai	
13	
2	
9	

**Timp de lucru: 60 de minute**