

Come struttura dati ho scelto di utilizzare la classe vista a lezione "ArrayDinamico" a cui ho apportato alcune modifiche. I giocatori sono rappresentati come struct, non ho usato una classe, dato che non ho bisogno di nessun metodo.

Per il punto A ho realizzato una funzione "split" che rende molto semplice la conversione delle righe del file .txt da stringhe a struct. Questa funzione prende in input una stringa s (la riga), un carattere c (il ; ) e il puntatore a un array di destinazione (di grandezza 5) che verrà popolato con le varie substringhe di s.

Per il punto B ho utilizzato un semplice bubblesort.

Per quanto riguarda il punto D, ho iterato il vettore al contrario, per evitare che venissero saltati elementi, dato che eliminare un elemento dal vettore causa lo shift di tutti gli elementi che lo seguono.

Ho anche utilizzato due overloading degli operatori per le struct, uno per la stampa, l'altro per il confronto.