

Reto # 1

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [Reto1](#) / [Reto # 1](#) / [Reto 1: Grupo P87](#)

Descripción

Entrega

Editar

Ver entrega

Reto 1: Grupo P87

Número máximo de ficheros: 1
Tipo de trabajo: Individual

En la Liga Europea de baloncesto seleccionaron un club llamado "PANDORAS" ya que están en busca de un jugador posición alero y saber en qué nivel se encuentra un alero llamado Barrero, puesto que para en unas 2 o 3 temporadas será un jugador prometedor, es así que envían un correo electrónico al entrenador solicitando información sobre cuantos puntos en total anotados en la última temporada ha realizado sus tres mejores aleros.

El entrenador responde que tiene tres jugadores llamados Toledo, Norato y Barrero (jugador por el cual están interesados saber en qué nivel se encuentra). Posterior a nombrarlos informa el valor de puntos anotados por el primer jugador, luego informa que el jugador Norato ha anotado dos veces el valor del primer jugador más 2 cestas del área de 2 puntos, seguidamente dice que el tercer jugador Barrero lleva la quinta parte entera del total de puntos anotados del resultado de la suma del primer jugador más el total de puntos anotados del segundo jugador. Por último, realiza la verificación de los parámetros para informar en qué nivel se encuentra el jugador Barrero ya que en el correo comunican que para en caso de que Barrero tenga entre 0 puntos anotados y 20 se considera nivel "uno", entre 21 a 30 puntos se considera nivel "dos", entre 31 a 50 puntos se considera nivel "tres" o si su puntaje es mayor a 50 puntos se considera nivel "cuatro".

Teniendo en cuenta lo informado por el entrenador, ayuda a los miembros de la Liga de Europa de baloncesto saber la cantidad de puntos anotados en la temporada de cada jugador y en que nivel se encuentra el jugador Barrero.

Entrada

Es un numero entero que representa los puntos anotados del primer jugador

Salida

Tres números enteros separados por espacio, que representan la cantidad de puntos anotados por cada jugador. En la siguiente línea, en letras, el nivel en el que se encuentra el jugador Barrero.

Ejemplos

Entrada	Salida
50	50 104 30 dos

Entrada	Salida
70	70 144 42 tres