

16. Se quiere simular un juego en el que participan N jugadores y otra persona que hace de árbitro. Cada jugador elige 4 números en el rango $[1, 10]$, pudiendo estar repetidos. A continuación, el árbitro, sin conocer los números que ha elegido cada jugador, selecciona 2 números A y B .

El programa debe ser capaz de calcular cuántos números de los seleccionados por cada jugador están comprendidos entre los valores A y B . Ganará el jugador que más números tenga en dicho intervalo.

Se pide implementar un programa modular que simule el juego para 3 jugadores, teniendo en cuenta que:

- Tanto los 4 datos de cada jugador, como los valores para A y B se introducirán por teclado. En todos los casos, el programa detectará la entrada de números erróneos, solicitando nuevamente el dato hasta que sea válido.
- Se deben mostrar por pantalla no solo los aciertos de cada jugador sino los datos que ha introducido cada jugador y los que ha seleccionado el árbitro. Por último, hay que imprimir la media aritmética de los aciertos de todos los jugadores