

## La traccia

Si considerino i dati relativi ai giocatori di un torneo di pallacanestro.

Si realizzi quindi un algoritmo che legga, per ciascun giocatore, una riga contenente i seguenti dati:

- **nome** (stringa che identifica il nome del giocatore),
- **punti** (intero che indica il numero di punti realizzati complessivamente dal giocatore in tutte le partite disputate),
- **match** (intero che identifica il numero di partite disputate dal giocatore).

Si vuole che l'algoritmo, *senza conservare in memoria i dati di tutti i giocatori e senza, quindi, poter ricorrere ad un algoritmo di ordinamento*, effettui le seguenti operazioni:

1. determini, via via che legge i dati, il nome (**star**) del giocatore che ha realizzato il maggior numero di punti e il numero di punti realizzati (**tot**);
2. determini, via via che legge i dati, il nome (**best**) del giocatore che ha realizzato il maggior numero di punti per partita e il valore di tale numero massimo di punti realizzati per partita (**max**);
3. stampi, al termine della lettura dei dati:
  - **star** e **tot**
  - **best** e **max**

## I requisiti

L'algoritmo dovrà essere il più efficiente e semplice tra i tanti che si possono realizzare. Perciò bisognerà evitare di memorizzare tutti i dati, aggiornando, man mano che vengono letti i dati di un giocatore, i valori dei risultati finali da stampare. Si assume che la fine dei dati in input sia segnalata da un valore del nome del giocatore pari a **fine**.

## L'analisi

Per evitare di memorizzare tutti i dati si effettuerà la lettura dei dati relativi al primo giocatore e, in base a tali dati si determineranno i valori iniziali di **star**, **tot**, **best** e **max**. Nel seguito si leggeranno i dati relativi agli altri giocatori, aggiornando, man mano che vengono letti i dati di un giocatore, i valori inizialmente assegnati a **star**, **tot**, **best** e **max**.

## Il progetto

