

UTN – FR Mar del Plata – TUP		
Laboratorio 1 - Recuperatorio Parcial 2 Junio 2024	Apellido y Nombre	Nota

IMPORTANTE:

- Deberán generar un proyecto nuevo donde dejarán en la primera línea de código su nombre, apellido y número de comisión.
- Añadir comentarios a su código identificando cada ejercicio. Toda función no identificada, no será corregida.
- Si una función está completamente comentada, no se corregirá.
- Recordar que todo proyecto debe tener 1 solo main en donde se invoquen a las funciones correspondientes. Todo examen que tenga más de 1 main, será desaprobado automáticamente.

Utilizando las siguientes estructuras:

<pre>typedef struct { int id; char nombre [20]; char posicion [20]; int edad; int puntosGanados; } stJugador;</pre>	<pre>typedef struct { char nombreEquipo[20]; int puntosGanados; stJugador dato[25]; int valEquipo; } stEquipo;</pre>
---	--

Obtenido	Valor	Inciso
	15	1. Hacer las funciones necesarias para cargar un ARREGLO ESTÁTICO de Equipos. <ul style="list-style-type: none"> • Se debe cargar de a uno, mientras el usuario del sistema así lo requiera. • Validar que la edad ingresada sea mayor a 15 años y menor a 45. • Modularizar.
	15	2. Hacer una función que recorra el ARREGLO de equipos y retorne aquel equipo que tenga mayor cantidad de puntos ganados.
	15	3. Hacer una función que pase los equipos del ARREGLO a un ARCHIVO.
	10	4. Hacer una función que muestre los equipos del ARCHIVO (y sus correspondientes jugadores). Modularizar.
	15	Hacer una función que retorne el promedio de valEquipo de todos los equipos cargados en el ARCHIVO.
	20	5. Hacer una función que cuente y retorne la cantidad de jugadores que hay en un equipo recibido por parámetro, de forma recursiva .
	10	7. Hacer una función main() que invoque a las funciones anteriores y demuestre el funcionamiento del programa. Para hacer esto, cree las variables que considere necesarias, cárguelas con datos e invoque las funciones como corresponde en cada caso.