

## N4 F

## **EJERCICIO**



Construya un programa que permita manejar los resultados de los partidos de la UEFA Champions League

- En el campeonato:
  - ✓ Hay varios equipos
  - ✓ Cada equipo puede jugar contra cada uno de los otros equipos una sola vez
- Información de los equipos está en un archivo
- La aplicación debe permitir:
  - ✓ Registrar el resultado de los partidos El usuario ingresa: equipol, equipo2, marcador goles del equipol y marcador goles del equipo2
  - ✓ Mostrar el tablero de goles
  - ✓ Calcular varias estadísticas del campeonato

	Ajax	Juventus Manc	hesterU	Barcelona	Man City	Tottenham	Liverpool	Porto
Ajax	X	-	-	-	-	-	-	-
Juventus	-	X	-	-	-	-	-	-
ManchesterU	-	-	Х	-	-	-	-	-
Barcelona	-	-	-	x	-	-	_	-
Man City	-	-	-	-	x	-	-	-
Tottenham	-	-	-	_	-	x	-	-
Liverpool	-	-	-	-	-	-	x	-
Porto	-	-	-	-	-	-	-	x





# ESTRUCTURAS DE DATOS



La información de los equipos se lee de un archivo csv y se guarda en un diccionario donde las llaves son los nombres de los equipos y los valores son índices consecutivos

	А	В
1	Ajax	0
2	Juventus	1
3	ManchesterU	2
4	Barcelona	3
5	Man City	4
6	Tottenham	5
7	Liverpool	6
8	Porto	7



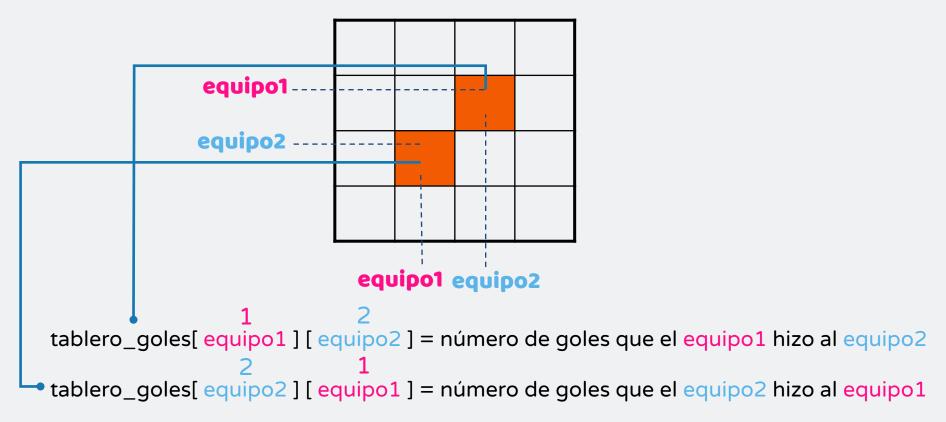
```
{'Ajax': 0,
'Juventus': 1,
'ManchesterU': 2,
'Barcelona': 3,
'Man City': 4,
'Tottenham': 5,
'Liverpool': 6,
'Porto': 7}
```





# ESTRUCTURAS DE DATOS

El tablero de goles se guarda en una matriz de enteros, con la siguiente estructura:



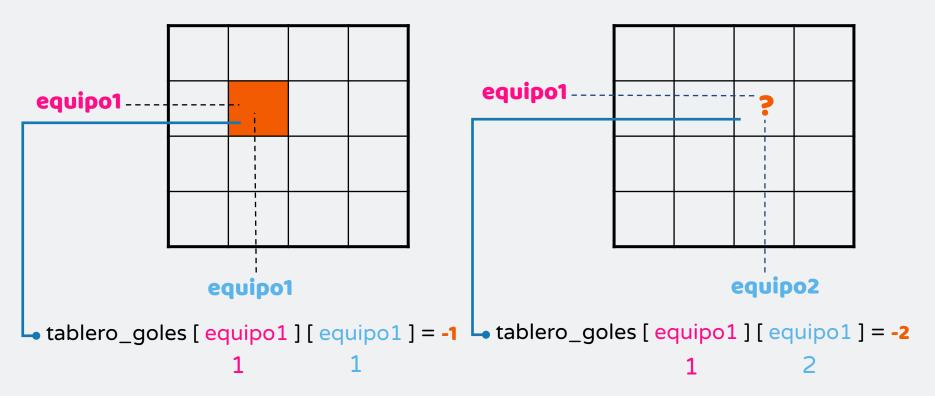




## EL TABLERO DE GOLES

Un equipo NO puede jugar contra el mismo (-1)

Si un partido NO se ha jugado, NO se conoce el resultado (-2)







#### **MANOS A LA OBRA**



Complete el programa del campeonato de futbol, haciendo las siguientes funciones:

- √ total\_goles
- ✓ partidos\_jugados
- √ equipo\_mas\_goleador
- ✓ equipo mas goleado
- ✓ partidos\_empatados
- ✓ mayor\_numero\_goles marcados en un partido del campeonato (sumando los goles de los dos equipos)



Puedes verificar tus resultados usando la terminal presente en la actividad "Manos a la obra: Campeonato de fútbol"

